teljes játék a CD-n: COLD ZERO THE LAST STAND

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004 No.06

1 CD +1 DVD!
8 játékdemó 28 video és Discovery film a DVD-n

Világpremier!

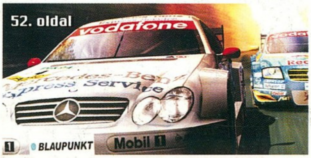
PANZERS
> AZ ÉV LEGJOBB STRATÉGIÁJA

EURO 2004
> ÉLD ÁT A FOCI EB HANGULATÁT

HITMAN 3
> A BÉRGYILKOS VISSZATÉR

kvízjáték értékes nyereményekért 97. old.

WORLD OF WARCRAFT
bemutató



TOCA RACE DRIVER 2
teszt

CODENAME PANZERS
játszható demó a DVD-n

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: A Discovery Channel filmje: A világ legőrültebb hullámvasútjai JÁTÉKDEMÓK: UEFA Euro 2004 Painkiller Perimeter Schizm 2 Spartan TOCA Race Driver 2 Unreal Speedtree ANIMÁCIÓK: LotR: Battle for Middle Earth UT 2004 Bard's Tale Driv3r SW: Battlefront Hitman Contracts Half-Life 2 Matrix Online Rise of Nations: Thrones and Patriots Rollercoaster Tycoon 3 Shadow Ops: Red Mercury Shrek 2 Solar Soldiers: Heroes of WW2 STALKER True Crime: Streets of LA

Sharp GX30
Kristálytiszta
vodafone
Az első 1 megapixeles mobiltelefon.
Csak a Vodafone-tól!
vodafone
live!
www.vodafone.hu/live

SZIASZTOK!

A legutóbbi PC Guru megjelenése óta eltelt idő több szempontból is eltért a megszokottól. Először is beléptünk az Európai Unióba, aminek történelmi jelentőségét azt hiszem nem szükséges ecsetelnünk, másfelől a világon először tesztelhettük a magyar fejlesztésű Codename: Panzerst. A második világháborús RTS nem csak a valaha készült legjobb magyar játéknak bizonyult, de a stratégia kategóriának is az egyik legjobbja – úgyhogy már itt az intróban szeretnénk gratulálni a Stormregion csapatának! Stöki minden részletre kiterjedő tesztje mellé természetesen Panzers demó is dukál a DVD mellékletünkön, amit a jövő hónapban teljes egészében honosított demó követ majd.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, mi már a Los Angeles-i E3 kiállításon rójuk a köröket, és gyűjtjük az értékes és exkluzív információkat, hogy következő számunkban a lehető legátfogóbb hírekkel, bemutatókkal és interjúkkal számoljunk be nektek az elkövetkezendő másfél év játéktermeséről és a játékszakma jövőjéről. A kiállítás alatt, ha lehetőségetek van rá, mindenképpen böngésszétek az alapos ráncfelvarráson átesett honlapunkat (www.pcguru.hu) ahol napi szinten, a helyszínről tudósítunk a világ legnagyobb játékkiállításáról.

Az E3 után az év egyik legnagyobb sporteseménye, a foci Európa-bajnokság alkalmából egy fantasztikus, tíznapos játékshow-ra invitálunk benneteket az Árkád üzletházba, ahol június 11-től 20-ig részt vehettek a virtuális EB-döntőn. A júniusi fociláz fokozása érdekében, az EB-hez kapcsolódóan, következő számunk teljes játéka a nagyszerű Football Generation lesz majd, amivel otthon a családoddal vagy barátaiddal rendezett házibajnokságon te is elhódíthatod a bajnoki trófeát!

Addig is mindenkinek kellemes szórakozást kívánunk aktuális számunkhoz - a Guru legyen veletek!

A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚNIUS 11-ÉN JELENIK MEG!

05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Cold Zero 08 DVD melléklet 10 Hírek 18 Toplisták

20 BEMUTATÓK
20 Brothers in Arms 22 World of Warcraft 26 GTR: Ultimate Racing Game 28 Ground Control 2 bétateszt 30 Desperados 2 interjú 32 Black & White 2 fejlesztői napló

34 ISMERTETŐK
34 UEFA Euro 2004 38 Codename: Panzers 44 Hitman Contracts 48 Painkiller 52 TOCA Race Driver 2 55 kill.switch 56 Blitzkrieg Burning Horizon 60 Alias 62 CSI: Dark Motives 64 I of the Dragon 66 Perimeter 70 Pandora Tomorrow multi tippek 72 Unreal Tournament 2004 kalauz 76 Zenész kerekasztal

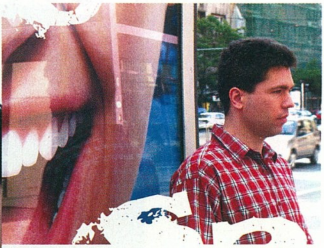
80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 Hűtési akadémia 3 100 nVidia GeForce 6800 vs. ATI Radeon X800 102 8x-os DVD írók tesztje 108 S3 DeltaChrome teszt 110 Merevlemezes MP3-lejátszók tesztje 114 Nokia N-Gage QD 116 A három dimenzió és az idő 120 Homok a gépezetben

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

mit gondolsz MMORPG-K JELENLEGI ÉS JÖVŐBELI SZEREPÉRŐL?

>Az elmúlt években egyre nagyobb szerephez jutnak a pár éve még kuriózumnak számító MMORPG-k. Kis hazánkban eddig csak szűk, de annál fanatikusabb réteg lett rabja a kategóriának, bár úgy tűnik, hogy a Star Wars Galaxiesnek és a reméljük hamarosan megjelenő World of Warcraftnak köszönhetően egyre több ember áldozza teljes szabadidejét az online világoknak.



JOC

Sasa olyan okos dolgokat tud kérdezni, a Ricco meg sajna rég lenyúlta a kétmondatos frappáns válaszok privilégiumát, de ezt majd még megbeszélem vele... Az MMORPG-khez egyébként nincs sok közöm, nem játszottam még ilyen jellegű programokkal. Akik viszont belekóstoltak, általában nagyon lelkesen nyilatkoztak róluk, van ezekben valami, ami magával ragadja az odatévedő játékosokat. Utána pedig legfeljebb a havi díjtétel lehet az egyetlen hatásos tényező, ami eltántorítja őket attól, hogy figyelmüket teljes mértékben valamelyik virtuális mesevilág meghódításának szenteljék. Az MMORPG-k készítői jó lóra tettek, nem féltem őket.

SASA

Láttam már elvakult MMORPG-fanatikust és épp a látottak hatására (karikás szemek, és a társalgási témakörök teljes beszűkülése), nem pedig a szerintem elenyésző összegű havidíj (2000-3000 Ft/hónap) miatt mellőztem a játékprogramok ezen fajtáját. Ettől függetlenül hatalmas potenciált látok az MMORPG-kben, de úgy gondolom, csak dinamikus növekedésének hatására kerül napjainkban az online és offline sajtó fókuszába – ez pedig a műfajnak a többi kategóriához viszonyított elmaradásából fakad. Ma úgy gondolom, pár éven belül az MMORPG-k egy státuszba kerülnek, és ugyanolyan népszerűségnek örvendenek majd, mint napjaink legnépszerűbb játékkategóriái.

JULIUS

Az MMORPG-ben fantasztikus távlatok vannak. A hihetetlen összetettség, a fantasztikus hangulat és a világok egyre növekvő száma az egyik legdinamikusabban fejlődő játékstílussá emelik. Mindazonáltal kevés igazán jó MMORPG létezik, és még kevesebb azoknak a száma, akiket – a havidíjas rendszernek köszönhetően – a fizető játékosok szűk rétege sikeres státuszba emel. Ma már csak a más területen nevet szerzett cégek – Blizzard, Sony, LucasArts – mehetnek biztosra, ők tudnak számottevő sikereket felmutatni ezen a téren. Kíváncsian várom a következő generációs MMORPG-k fogadtatását, hiszen jó játék körül már ma is hatalmas rajongói bázisok alakulnak ki, vannak, akik több időt töltenek a virtuális világokban, mint a valóságban. Magyarországon ez még közel sem jelentkezik olyan látványosan, mint a tengerentúlon és a távol-keleti országokban, de már nálunk is egyre több embert szippantanak magukba az MMORPG-k, aminek csak a havidíj-rendszer szab határt (így én is maradok a Diablónál egyelőre).

HANCU

Nekem, bár nem RPG, a Magic Online adta meg az igazi online játékélményt. Szerencsére a végleges változat árai túl magasak voltak (több száz dollárra tessék gondolni, nem a szokásos havi tízre), így a béta után abbahagytam... Nem hiszem, hogy az MMORPG lenne a jövő kizárólagos útja, hiszen nem helyettesíti sem az egyszemélyes, sem a hagyományos multi élményét, egészen mást nyújt, mint azok. Mindenkinek érdemes belekóstolni a műfajba (mi már szervezzük a szerkesztőségi World of Warcraft klánt!), mert tényleg fantasztikus, de vigyázat! Döb-benetes, mennyire magába tud szippantani egy ilyen játék – csak óvatosan, nehogy a végén Csernus doktornál találkozzunk...

CHRIS

Volt EverQuest-játékosként kijelenthetem, hogy a szinte beteges ragaszkodás egy-egy hasonló játékhoz nem véletlen: ezek a programok képesek kihozni az emberből azt a fajta rajongást, ami külső szemlélő számára gyakran érthetetlen lehet. Mivel a megrögzött játékosok száma számottevően nem nőtt az elmúlt évek alatt, nem hiszem, hogy gyengébb játékkal képes lehet bárki is betörni erre a piacra (pedig a Sony sikerén felbuzdulva most minden bokorból hasonló szoftverek kacsingatnak elő). Szerény véleményem szerint felesleges olyan MMORPG-t készíteni, ami nem tudja átcsábítani a rajongókat más online világokból, még a World of Warcraftnak, vagy az Everquest 2-nek is keményen meg kell majd küzdenie minden egyes havidíjas előfizetőért.

RICCO

Még sosem játszottam MMORPG-t, de a World of Warcraftba én is beszállok... aztán majd ork módra megmagyarázom, hogy is van ez!

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA JÚNIUS 11-ÉN JELENIK MEG.

Meghalt Trafimon, oda az igazság...?

Cold Zero: Last Stand

:: fejlesztő drago entertainment :: kiadó jowood :: web www.coldzero-game.com

Hónapról hónapra igyekszünk a teljesjáték-témában frissebb, lágyabb, jobb érzést produkálni számotokra, s hogy ez menynyire sikerült most? Nos amilyen mázlisták vagytok, megint viszonylag nagyobb kaliberű játékot kaparintottunk meg a JoWooD palettájáról. A Fallout, a Jagged Alliance és a Commandos ismertetőjegyeit magába sűrítő alkotást alig fél éve varázsolta elő krakkói műhelyéből egy szerény lengyel csapat (létezésükön kívül nem sok információ kering róluk). A Cold Zero hőse külső nézetű akciózással köti össze a szerepjátékok élményét, lopakodást kombinál modern kézifegyverekre épülő közelharccal, mindezt olyan pergő ritmusban, hogy árukapcsolásként tehettek volna a dobozba néhány nyugtató tablettát...

Út a maffiáig

Aktuális kebelbarátunk John McAffrey névre hallgat, és múltjában turkálva kommandós szálakat fedezhetnénk fel, ám anno egy balul sikerült túszmentő akció pontot tett rendőrségi karrierjére. Azóta John, a bukott zsaruk sorsát követve zsoldosként próbálja a Cold Zero világának mocskából kihalászni a gyöngyszemeket, azonban a szerencsével még mindig hadilábon áll. Egy busás haszonnal kecsegtető megbízatás során véletlenül megmenti a maffia áldozatát, akinek néhány rosszfiú már levette a lábméretét, és csak hajszálon múlt, hogy el nem indították betoncsizmával Némó nyomába. Ez a kezdő attrakciónk, miután visszatérhetünk irodánkba, ahol az olasz maffia feje személyesen tisztel meg bennünket látogatásával. A keresztapa nem veszi zokon, hogy két tucatnyi embere fekszik vérbe fagyva a móló deszkáin, és tesz egy ajánlatot, abból a fajtából, amely mások vérének kiontását célozza – nemleges válasz esetén pedig a mienkét. Túszokat fogunk kiszabadítani, fontos vagy értékes tárgyakat megszerezni, természetesen ellenségekkel jócskán megtűzdelt pályákon, mig képbe nem kerül egy újfajta virus, a Cold Zero – és elkezdődik az igazi tánc...

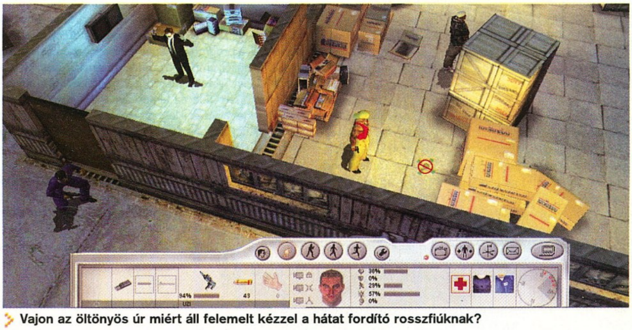
A hangulat időnként oly sötét, mint itt az éjszaka

A küszöbön túl

A 16 pálya során végig csodálhatjuk a 3D-s látványt, és szabadon mozgathatjuk a kamerát. Egyszerű, letisztult, perspektivikus ábrázolás mutatja be a bandákkal, katonákkal telezsúfolt városnegyedeket, orosz erdőségeket, sötét raktárakat, katonai bázisokat. Ennek egyetlen hátulütője az épületek átláthatósága, illetve átlátszósága, ezért ha nem is általános érvényű szabály, de mindig lépjünk a küszöbön belülre (a tető csak akkor tűnik el). Egyébként a játék összképe hasonlit a Commandosra, itt is ugyanúgy lekérhetjük az ellenség látóterét (bal szélső, fej alakú ikon), valamint egyszerre épit az általunk kiváltott zajokra (mozgás, tárazás, lövések) és a látás-láthatóság viszonyára. Az ellenfelek száma, illetve a leküzdésük mikéntje már a Metal Gear Solidból merit. A pályák betöltése után minden ellenfél megjelenik, és a cél megközelitésének módja teljesen a játékosra van bízva, néhol alternativ útvonalakat felkinálva, emellett jutalmazva a humánusabb (kevesebb gyilkolással járó) teljesitményt. Tisztán kirajzolódik, honnan hová kell eljutni, ha a térképet (M) a Mission Objectives (levél ikon) ablakkal kombinálva az aktuális feladatra visszük az egérkurzort (a cél pirossal lesz bekarikázva).

A töltények útján

Döbbenetes mennyiségű fegyvert tartalmaz a játékban, a fejlesztők szerint száznál is több, ráadásul az arzenálhoz tartozó különböző kaliberű lőszerek (söt egyazon fegyverhez vannak sima acélmagvas és speciális fajták is!) dzsungelében könnyű elveszni, és adjuk még hozzá ehhez, hogy a távcsövek, hangtompitók, nagyobb tárkapacitást biztosító eszközök még meszszebbre tolják az arzenál határait. Utóbbi kiegészitő-



Vajon az öltönyös úr miért áll felemelt kézzel a hátat fordító rosszfiúknak?

ként javaslom, hogy csak mentés után perkáljuk le a lét, ugyanis nem tökéletesen csereszabatosak, és csak a fejlesztők tudják, melyik darabbal melyik fegyvert lehet bővíteni. A tárgylistánkban érdemes sorba rakni azokat az előre feltöltött darabokat, amelyekre a muníció kifogyása után bizton számíthatunk. Erre azért lehet szükség, mert a fegyverváltás felnyíló ablakban zajlik, ami a nálunk lévő 15-20 darab fegyvert egyszerre löki ki a képernyőre, és rend híján megfulladunk benne. Ha leharcolt eszközre bukkanunk, vagy a hosszú sorozatok kikezdték kedvenc AK-47-esünk csövét, a villáskulcs ikont aktivizálva a kezünkbe lévő fegyveren generáljavítást végezhetünk. Ez természetesen nem rövid folyamat, ahogy a tárazás sem (Del billentyű), utóbbi ráadásul meglehetősen zajos is, így erre a műveletre keressünk magunknak ellenfelektől távoli, biztonságos helyet.

Igazságos Izom Tibor, és az ő fejlődése

John tapasztalati pontjait négy alaptulajdonság: strength (erő – hátizsákunk méretét és az állóképességet befolyásolja), fighting (pusztakezes harc), camouflage (álcázás) és technology (zárfeltörés, fegyverjavítás tudománya) között oszthatjuk el, vagy az öt fegyverfajta (közelharci, pisztoly, géppisztoly, sörétes, karabély) használatának meghatározó értékeit növelhetjük. A kések, balták, baseballütők használatát a későbbi durvulások miatt csak a legvérszomjasabbak forszírozzák, és a kezdeti Glock, Browning, Magnum áradat se tévesszen meg senkit. A játék harmadától ugyanis jönnek az SMG-k, illetve a karabélyok, amelyekre már kezdetben érdemes kósza fejlesztési pontokat szórni.

Mivel a Don csak a játék felénél fizeti ki hősünket, addig a zsákmányból kell élni. Az erő tulajdonságot szorgalmasan támogassuk (és a hátizsákból szórjuk ki a baseballütőket, késeket, baltákat meg egyéb súlyos, ám annál rosszabbul fizető szemetet). Egy úriember ölés közben is úriember, úgyhogy mátrixos bőrkabátba, vagy különböző overallokba, később tetszetős és hasznos álcaruhákba bújtathatjuk hősünket. A golyóálló mellények sem disznek vannak, tessék a vöröskeresztes ikon mellett feltűnő ruházkodási lehetőségeket igénybe venni. Öt állapotjelző kíséri tevékenységünket – ezeket a portrénk mellett jobbra találjuk –, sorrendben: életerő, golyóálló mellény állapota, állóképesség, láthatóság, és az általunk kiváltott zaj mértéke. Az első három lehetőleg minél nagyobb, a két sereghajtó minél kisebb legyen, ennek érdekében a lámpákat kerüljük,

A földön heverő testek vagy az inventory kuszább

Kopaszok, lehet nosztalgiázni! Egy UAZ!

vagy kapcsoljuk le, terepen mindig használjuk a lopakodó mozgást, sose tárazzunk két méterre az ellenségtől, és időben vegyük észre a falnak támasztott deszkákat (könnyedén eldőlhetnek, ha John hozzájuk ér).

John és Jane

A Fallout: Brotherhood of Steelhez hasonlóan a játékmenet két szakaszra lett bontva, azaz a küldetések után mindig regenerációs rész következik, ahol irodánk és titkárnőnk, Jane (elhagyta Tarzant, és beköltözött a városba?) képviseli a béke szigetét. Az új missziót mindig Jane autójára kattintva indíthatjuk, az akció közben begyűjtött fegyvereket a Weapon Shopban adhatjuk el, illetve itt vehetünk újakat. A Pawnboker pedig a halottak kifosztása után összegyűlő bizsukért, mobiltelefonokért és hitelkártyákért csenget. Eddie bárja, valamint a dokkok környéke piszkos üzelmek szintere, és hogy a kép teljes legyen, a városka rendelkezik fedett lőtérrel is.

Irányítás

	ajtó, kapcsoló, fedezék
	tűz
	nagyítás, kamera forgatás
SHIFT	saját tengely körüli forgás
CTRL	vonszolás, oldalazás
END	fedezékből ki / vissza

A real-time harcrendszer nem szakítható meg, tehát nincs pause gomb, vége a kényelmes, szép napoknak. Az egér bal gombja a helyzetérzékeny funkciókkal felvértezett kurzor felett uralkodik, a mozgás mellett ezzel végezhető ajtók nyitása, kapcsolók aktivizálása, valamint a helyszín adta fedezékek kihasználása, míg a jobb gomb a fegyver ravaszát testesíti meg. A görgő a nagyítás eszköze, a középső gombra pedig a kamera forgatásának célzatából nehezedhetünk. A négyféle mozgást (osonás, óvatos lépkedés, járás, futás) a középső, elég feltűnő ikonokról érjük el, ám a lopakodás és a futás meglehetős gyorsasággal zabálja az állóképesség-tartalékunkat, amelyen fél szemünk mindig rajta legyen, hisz különösen kellemetlen, ha John a legnagyobb akció közepén egyszer csak megáll, és közli, hogy elfáradt...

A Shift billentyűvel a saját tengely körüli forgás valósítható meg, a szentírásnak megfelelő magatartásformára („fordítsd oda a másik orcádat is") – buzdítva, ugyanakkor a Ctrl nyomva tartása mellett előbbi cselekedeteinket túl komolyan vevő, és már áldozati státuszban heverő ellenfelek teste kapható fel, és cipelhető odébb. Az oldalazás és a „fedezék mögül kimászkál, lő, visszasunnyog" mozdulatsor szintén a Ctrl hatáskörébe esik.

A kezdőlöket...

Az első pályán, a kikötő végében ringatódzó csónak kulcsa a közeli kalyibában bóbiskoló tengerésznél van (ha lopakodunk, nem ébred fel), azt az ajtót pedig, amelyik mögül a betonkeverő hangja hallatszik, a generátorok (kamerát körbeforgatni, és a falon megkeresni a sárgán pislákoló panelt!) kikapcsolása nyitja.

A következő helyszín mesterlövészét csak a raktár világításának kikapcsolása után tudjuk hidegre tenni, ehhez le kell ereszkedni az alagútrendszerbe, és mindkét kijáratot megkeresni (a másodiknál csak „halvány" létra van).

A túszmentő akcióhoz legyen legalább egy gyorstöltő sörétesünk, vagy egy meghosszabbított tárral operáló Uzink, ugyanis nem ritkán tízen is nekünk esnek. Minden túsz kiszabadítása után vonszoljuk az úriembert a kiindulási pontnál álló sötét furgonhoz, és várjuk meg, amíg beszáll.

Az orosz tajgán nem kell megijedni, miután kísérőnk egy árva Berettával kitaszigál az Uazból, a felszerelésünket ugyanis a közelben, rögtön jobbra megtaláljuk egy nagy faládában (erős őrizet alatt).

Az utolsó szó jogán

Nincs kőbe vésett nyerő taktika, ha gyorsan mozogsz a fedezékek között erős sorozatlövő fegyverrel, vagy kerülve a fényeket hangtompítós géppisztollyal irtod az ellent, ugyanarra az eredményre jutsz, mintha távolról, felspécizett mesterlövészpuskával operálnál. Vannak azért markáns stílust követelő pályák, néhányon minden mesterkedésed ellenére tömött sorokban özönlenek majd a bandatagok, míg másokon szinte lövés nélkül kerülöd meg az őrszemélyzetet. Nehéz tanácsot adni, mindenesetre a legfontosabb, hogy ne maradj sokáig fényben, és mindig legyen a kezedben töltött fegyver!

Tika

Aktuális fegyverünk állapota és a lőszerkészlet

Mozgásunk sebességének fokozatai

A villáskulcs ikon a fegyverek javítására szolgál

A borítékkal aktuális feladatainkat kérhetjük le

A kijelzők sorrendben: életerő, golyóálló mellény állapota, állóképesség, láthatósági fok, zajmérő

A rajtunk lévő ruhák kijelzője

DVD tartalom

Ismét mozgalmas négy hetet tudhatunk magunk mögött. Szerencsére nem csak fergeteges játékokra, de kiváló demókra is sikerült rátenni a kezünket, melyek közt olyan címek szerepelnek, mint a Splinter Cell Pandora Tomorrow, aminek nemcsak egyszemélyes, de többszereplősall of Duty, és Star Wars témákkal várunk benneteket.

Codename Panzers (Exkluzív demó!)

Szívünket ismét büszkeséggel töltheti el a tény, hogy újabb olyan nagyszerű játék került a világ színe elé kis hazánkból, amiről nagy valószínűséggel csak jókat fogunk hallani az elkövetkező hetekben. A Codename Panzers a manapság népszerűnek témának számító II. világháborúba kalauzolja el a stratégiát kedvelő játékosokat, méghozzá nem is akárhogyan! Korunk legmodernebb játékait is megszégyenítő grafika, nagyszerű hangok és játékmenet jellemzi a programot, amelynek demóját elsőként sikerült a kezeink közé kapnunk.

Irányítás:

SPACE	pillanat állj
BSPACE	dupla sebesség
W	megállás
E	támadás
R	mozgás
S	hátra-, előremenet
D	egység-, épület elhagyása
F	vontatás

UEFA Euro 2004

Ha virtuális fociról van szó, minden bizonnyal mindenkinek az EA Sports FIFA játékai ugranak be elsőre. A sorozat népszerűsége az évek alatt mit sem csökkent, amit az állandó fejlesztéseknek, és a kizárólagos licencek miatt tudhat magáénak a program, amivel mellékesen persze játszani sem utolsó érzés. Most pedig megérkezett a hamarosan megrendezésre kerülő EB köré épített legújabb verzió, amely – bár túl sok újdonságot nem tartalmaz – büszke léptekkel masírozik az elődök által már felépített úton.

Irányítás:

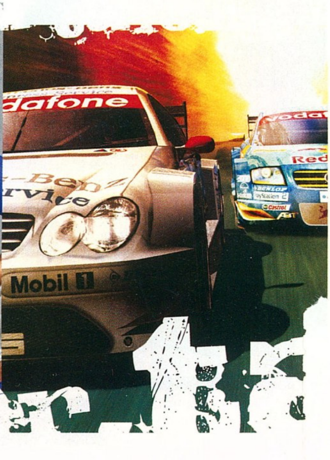
1 2 3 4 5	nézetváltás
← → ↑ ↓	mozgás
← → ↑ ↓ SHIFT	freestyle mód
A	emelés / becsúszás
S	passz / kiválasztás
D	lövés / szerelés
Q	futás
E	sprintelés

TOCA Race Driver 2

A Codemasters csapata nem pihent túl sokáig az első rész babérjain, s hamar elkészítette népszerű autószimulátorának folytatását, amellyel igyekszik felvenni a versenyt konkurenseivel. A viszonylag rövid fejlesztési idő miatt túl sok változást nem szabad várni a második résztől, de tény, hogy a mérce ezúttal is magasan lett tartva. A májusban esedékes megjelenéskor rengeteg új játékmódot, és minőségi autóversenyt kapunk kézhez, amelyre garanciát ígér a készítők hatalmas tapasztalata is. A demóban három különböző stílusban tehetjük próbára versenyzői képességeinket.

Irányítás:

← →	kanyarodás
↑ ↓	gyorsítás / fékezés
A	sebességváltás fel
Z	sebességváltás le
SPACE	kézifék
END	hátranézés
C	nézetváltás



SHAREWARE JÁTÉKOK:

Amit feltétlen látnod kell: Bugix

Elkerítős játékból már jó rég óta nem sikerült beszerezni számotokra olyan verziót, amelyet érdemesnek tartottunk a bemutatásra, de a Bugix most orvosolja a hiányt. A Sunnygames legújabb játéka nemcsak szép 3D-s grafikájával képes elkápráztatni a játékost, de a játékélményre sem lehet panaszunk. Egy helikopter irányítsa a feladatunk, akivel minél nagyobb területet kell leválasztanunk a pályából anélkül, hogy nekiütköznénk az egészségünkre ártalmas szörnyeknek, robotoknak. Ha sikerül a képernyő nagyjából 80-90%-át lemetszeni, máris továbbjutunk a következő nehézségi szintre.

További shareware játékok:

Atomaders / Doctris / Domino Dash / Kai-Jin / Marbles Shooter / Party Bowling / Secret Chamber

A HÓNAP LEGÉRDEKESEBB TÉMÁJA: PHOTOSHOP

Múlt hónapban beinditott Photoshop rovatunkban a világ egyik legnépszerűbb grafikus programját próbáljuk meg tüzetesen kivesézni. Tippeket, hasznos tanácsokat olvashattok itt, amiket kezdőknek, s a programot középszinten kezelőknek is érdemes lehet elolvasni. Jelen számunkban a vizes felületek készítésére láthattok pár példát.

További rovatok a DVD-n:

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Focivilág / Jedi Academy / Linux / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

ANIMÁCIÓK

Különlegességet, igazi csemegét kínálunk mindazoknak, akik ebben a hónapban is asztali DVD lejátszóba helyezik DVD mellékletünket. A szokásos filmünk és a Painkiller játékteszt mellé sikerült feltennünk két „Így készült" animációt is – amelyeket magyar felirattal láttunk el.

LotR: Battle for Middle Earth (Így készül – DVD VIDEO) / Unreal Tournament 2004 (Így készült – DVD VIDEO) / Bard's Tale / Dark & Light / Driv3r / SW: Battlefront (2 db) / Flatout / Hitman Contracts / Lagsters / Half-Life 2 (3 db) / Matrix Online / Rise of Nations Exp. / Rollercoaster Tycoon 3 / Shadow Ops: Red Mercury / Shrek 2 / Solar / Soldiers: Heroes of WW2 (3 db) / Stalker / Saga of Ryzom (MMORPG) / True Crime (3 db)

JAVÍTÁSOK

Kedvenc játékaink foltozgatásához ismét felkerült legalább 1 gigabájtnyi ragtapasz az internetre, melyek közül 140 MB-nyi adagot passziroztunk fel DVD mellékletünkre. Az egyik legméretesebb példány a Far Cry első javítócsomagja, mellyel jó néhány apró bugtól szabadíthatjuk meg a játékot, ráadásul a többszereplős csatákhoz is elengedhetetlen kellék.

Breed Patch 1 / CSI: Dark Motives v1.01 / Deus Ex 2 v1.2 / Far Cry v1.1 / Operation Flashpoint GOTY és Resistance v1.96 / Painkiller CD patch / Sacred v1.6 / Spellforce v1.11 / Vietcong: Fist Alpha v1.60

TURKÁLÓ

Felhasználói programgyűjtemény

ICQ 4.0

Sokak számára az interneten történő kommunikációt kimeríti a hagyományos elektronikus levelezés, de alig akad olyan olvasónk, aki ne hallott volna online csevegő szoftverekről. A lista ezen a téren is hosszúra nyúlik, és ha népszerűség szerint sorba rendezzük a szoftvereket, a lista elején minden bizonnyal a jó öreg ICQ fog pihenni, amivel a nap bármely szakaszában pillanatok alatt elbeszélgethetünk barátainkkal, kollégáinkkal – feltéve, ha nem ódzkodunk a gépeléstől. Az új 4.0-s ICQ nem sokban különbözik elődeitől, valószínűleg sokan csak hagyományos módon fogják majd használt venni. Újdonságként bekerült a programba az ún. ICQ Xtraz funkció, amelynek segítségével többek közt személyesebb üdvözlőkártyákat küldhetünk barátainknak.

Norton Antivirus frissítés (2004.04.22) és ingyenes BitDefender vírusirtó / Ahead Nero Burning Rom v6.3.1.6 / Winamp 2.91 és 5.03 verziók / CDex v1.51 (MP3 készítő) / Friss videokártya driverek (NVidia 56.73 és Ati Catalyst 4.4) / Total Commander 6.03 / ICQ 2003b / PowerToysXP / ACDSee 6.0.3 / SnagIt 7.0.3 / TuneUp Utilites 2004 / stb...

> Teljes DVD Film

A VILÁG LEGŐRÜLTEBB HULLÁMVASÚTJAI

A Discovery Channel ismeretterjesztő filmje

Amennyiben békére és csendre vágyik, rossz filmet választott! Ha viszont az izgalmakat kedveli, akkor különleges szórakozást kínálunk. Világszerte növekszik a szélsőséges száguldás iránti igény, ezért egyre magasabb, és rémisztően gyors hullámvasutak épülnek. A megszállott rajongók ma már 90 emelet magasságban is hódolhatnak kedvenc szenvedélyüknek, és 180 km-es óránkénti sebességgel száguldozhatnak egy csaknem 2 km hosszú szédítő, spirál alakú pályán. Évente mintegy 100 hullámvasút épül a világ minden táján, és soha nem tudhatjuk, mire számíthatunk a következő kanyarban...

> csak üres gyomorral..!

A Discovery Channel filmje:
A világ legőrültebb hullámvasútjai

Játékdemók:
Codename: Panzers (CSAK NÁLUNK!) / UEFA Euro 2004 / Painkiller 2. demo / Perimeter / Schizm 2 / Spartan / TOCA Race Driver 2 / Unreal Speedtree

Animációk:
LotR: Battle for Middle Earth (Így készül - DVD VIDEO) / Unreal Tournament 2004 (Így készült – DVD VIDEO) / Bard's Tale / Dark & Light / Driv3r / SW: Battlefront (2 db) / Flatout / Hitman Contracts / Lagsters / Half-Life 2 (3 db) / Matrix Online / Rise of Nations: Thrones and Patriots / Rollercoaster Tycoon 3 / Shadow Ops: Red Mercury / Shrek 2 / Solar / Soldiers: Heroes of WW2 (3 db) / Stalker / Saga of Ryzom (MMORPG) / True Crime (3 db)

Javítások:
Breed Patch 1 / CSI: Dark Motives v1.01 / Deus Ex 2 v1.2 / Far Cry v1.1 / Operation Flashpoint GOTY és Resistance v1.96 / Painkiller CD patch / Sacred v1.6 / Spellforce v1.11 / Vietcong: Fist Alpha v1.60

Mozielőzetesek:
Kill Bill 2 (mf) / 21 gramm / Holnapután (mb) / Anacondas / Around the World in 80 Days (mf) / Harry Potter and the Prisoner of Askaban / Spider-man 2 (mf) / The Last Shot (mf)

Shareware játékok:
Atomaders / Bugix / Doctris / Domino Dash / Kai-Jin / Marbles Shooter / Party Bowling / Secret Chamber

Állandó rovataink:
Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Focivilág / Jedi Academy / Linux / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / Repülőgép-szimulátorok / Photoshop / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree modok:
Air Buccaners 0.3 beta (UT2003) / Empires 0.2 beta (BF1942) / Underworld (Half-Life)

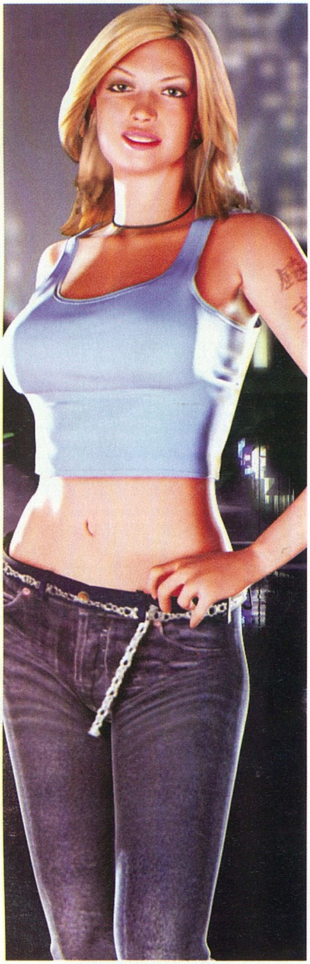
Háttérképek:
Jak 3 and Ratchet and Clank / Onimusha 3 / Spyhunter 2 / Thief: Deadly Shadows / TOCA Race Driver 2 (4db) / Wars & Warriors: Joan of Arc / Codename: Panzers (3db) / CSI: Dark Motives (2db) / Hitman Contracts (4db) / I of the Dragon (2db) / Painkiller (6db) / World of Warcraft (11db)

Extrák:
.kkrieger – 100 kilobájtos FPS / GTR extrák a cikkhez / Daggerfall Arena (1994) – Ingyenes teljes játék / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek

Képek a kukkolóban:
Battlefield 2 / Brothers in Arms / Dragon Empires / Dungeon Siege 2 / Pathologic / Rome Total War / Shadow Ops: Red Mercury / Shellshock Nam '67 / Silent Hunter 3 / Soldiers: Heroes of WW2 / The Sims 2

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.1.1 Bundle / Xvid codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.5.10 / Norton Antivirus frissítés (2004.04.22) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.03 / CD MP3 Burner v2.15 / Ahead Nero v6.3.1.6 / DirectX 9.0 / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.4 XP és Nvidia Detonator 56.72 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / ICQ 4.0 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 6 / ReGet Deluxe v3.3.191 / SpyBot v1.2 / HyperSnap DX v5.60 Magyar / SnagIt v7.0.3 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.90 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.49 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Light program mellé

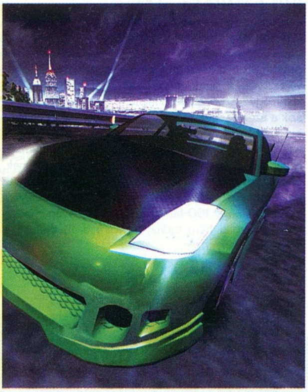
NEWS



Need For Speed Underground 2

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004. vége

Csak feleannyi PC Guru fogyna, mint amennyi a Need For Speed Undergroundból (azaz 5 millió darab), a beszedett adóból megoldódnának az államháztartás gondjai (magunkra persze nem is gondolunk)! Ennek fényében nem csoda hát, hogy nyakunkon a folytatás, az Underground 2, amelyben ismét egy város éjszakai környezetében kell bizonyítanunk vezetési tudásunkat. A versenyek során összesen 30 licencelt járművet piszkálhatunk meg, úgy a motortuningot, mint a vizualitást illetően (az alkotók szerint csak esztétikai értelemben 70 milliárd variáció lehetséges). Az új játékmódokról egyelőre nincsenek pontos információk (azon túl, hogy lesznek), és a megjelenéshez sem kapcsoltak konkrét dátumot; a sajtóközlemény ez év végét célozza, de netszerte az idei őszt rebesgetik.

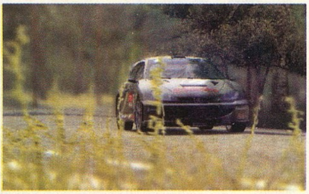


Ez talán az új KITT, automata üzemmódban...

Colin McRae Rally 2005

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Codemasters
Honlap: www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005
Megjelenés: 2005 tavasz

A Codemasters csapata a névadótól eltérően úgy határozott, hogy ők bizony nem hagynak ki egyetlen évet sem, így hamarosan érkezik a Colin McRae Rally következő, 2005-ös része. A várhatóan jövő év tavaszán debütáló PC-s verziót azonban – szokás szerint – megelőzi a konzolos változat, még idén ősszel.



Legalább innen tartsátok távol a Palikot!

Újítások tekintetében a meglehetősen szűkszavú sajtóközlemény a karrier módot (versenyzőnk teljes pályafutását végigkísérhetjük), a közel 300 versenyszakaszt (hulló falevelekkel tarkítva, bár ezt csak akkor élvezhetjük, ha nekimegyünk egy fának), az új kameranézeteket, a feljavított sérülésmodellt és a nyolc helyszínt említi. Utóbbiak között debütál a német verseny, de mellette bejárhatjuk Nagy-Britannia, Svédország, USA, Finnország, Ausztrália, Spanyolország, Görögország és Japán úttalan útjait. A Colin McRae Rally 2005-ben harmincnál is több kipróbálható jármű szerepel majd (különféle kategóriákban, a szinte utcai autóktól a WRC-ig), és számos bajnokságot kipróbálhatunk (a világversenyek mellett helyi futamokon is indulhatunk).

Az oldalát a parkolóban húzták ám meg ennyire

Colin 2k5: jobban csúszik

Myst IV: REVELATION

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Honlap: www.mystrevelation.com
Megjelenés: Még nincs

Figyelem-figyelem, a kalandorok jótevője, a Ubisoft nem hagyja cserben kedvenc logikai kalandjátékunkat, hiszen rohamtempóban készül a legújabb Myst-epizód! A Revelation alcímmel ellátott programban egy elveszett lányt kell felkutatnunk, de hogy ne legyen ilyen egyszerű, dolgunkat a Myst világát uraló két gonosz testvér, Sirrus és Achenar is folyamatosan megnehezíti. Az – eddig legalábbis – kínosan egysoros történetről sajnos többet nem árultak el a készítők, képekből is összvissz két darabot mutattak, a megjelenési időről nem is beszélve...

Egy igazi teaser-kép: nem derül ki róla semmi

NHL 2005

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004 vége

Nem múlhat el úgy év, hogy ne jelenne meg NHL-játék, következésképp nyakunkon a következő rész, az NHL 2005. A programban 30 NHL-csapat és további 39 nemzetközi brigád kap helyet, többek közt a német és a dán bajnokságból, sőt végre a Swiss Elite League 13 csapatát is bedigitalizálták az alkotók. A menedzser módot továbbfejlesztették, a Dynasty Mode 2.0-ban a csapat minden kis rezdülésén túl a leendő tehetségeket is megfigyelhetjük, kommunikációnkat pedig új PDA és e-mail rendszerrel tehetjük még könnyebbé. Természetesen az exhibicionistákról sem feledkezett el az EA Sports kanadai legénysége: ha van magunkról digitális fényképünk, importálhatjuk a játékba, hogy legalább virtuálisan a nagyok közt játszhassunk.

Csalnak, Mester! Visszafelé lejt a pálya!

Csini a békebeli kis piros mackónadrágom?

APRÓ

Gyors egymásutánban két megrendítő erejű csapást szenvedett el az ION Storm: először Randy Smith (Thief 3 vezető designer), majd Harvey Smith (a Deus Ex: Invisible War fődesignere, mellesleg a PC Guru jó barátja) hagyta el a céget. A két Smith egyébként csak névrokon, és saját állításuk szerint nincs összefüggés kettőjük távozása között.

Agatha Christie unokája engedélyt adott a krimikirálynő munkái közül öt játékfeldolgozásra az Adventure Companynek – hogy melyik az öt mű, egyelőre nem tudni.

Szokásos havi játék-film hírünk: a hongkongi kultuszfilmes John Woo tette rá a kezét a nintendós szuperjáték Metroid jogaira. A film részleteiről az E3-on nyilatkozik a rendező, az mindenesetre már kiszivárgott, hogy eddig 100 milliós költségvetést sikerült összekalapoznia.

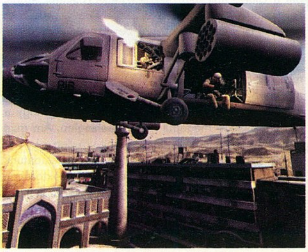
Két gyászhír: leállították a lengyel hentes-FPS Gore 2, illetve az összeesküvés-elméletek körül forgó sztorijú, Unreal engine-es RPG, a Black 9 fejlesztését.

Miután a Ubisoft kiszállt az üzletből, egy időre bizonytalanná vált a Matrix Online sorsa – nemrég azonban bejelentették, hogy a film jogtulajdonosa, a Warner Bros állt a projekt mögé, és a sebtiben megalapított Interactive Entertainment divízióján keresztül ő fogja a játékot kiadni.

Battlefield 2

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Digital Illusions
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2005. tavasz

A Digital Illusions aztán tudja, hogyan kell újra és újra felcsigázni az embereket, elvégre alig vethettük bele magunkat a Battlefield Vietnam dzsungeleibe, máris itt a következő epizód, amelyben végre a modern hadviselés kap főszerepet. A Battlefield 2 az USA, Kína és a frissiben megalakult Közel-Keleti Koalíció képzeletbeli konfliktusát dolgozza fel, ebből adódóan főként a közel-keleti hadszíntér lesz a jellemző, de feltehetőleg néhány kínai pálya is feltűnik majd (az USA szokásához híven inkább idegen pályán játszik). A játékban nem kevesebb mint száz játékos vadászhat egymásra, ami már önmagában előrevetíti a dinamikus pályák használatát, azaz a gép mindig ügyelni fog az optimális játékos-jármű arányra. A gyönyört fokozandó új játékmód, a Commander is megmutatkozik, amellyel csapatunk parancsnokaként madártávlatból vizslathatjuk a terepet, hogy onnan dirigáljuk társaink mozgását. A harcok során a játékosok végigjárhatják a szamárlétrát újonctól tábornokig, újabb és újabb bónuszokhoz (pl. fegyverekhez) jutva ezzel. Mindezek már önmagukban sikerre ítélik a játékot, de ami igazán meghatja az embert, az a grafika: az új engine a képek alapján ugyanis káprázatos képi világot ígér.



Hé, lefelé lőj te kretén, így kilövöd a rotort!

magyar hírek magyar hírek magyar hírek

H news magyar hírek

A FASTLINK HADMŰVELET

2004. április 22-én az Amerikai Igazságügyi minisztérium minden idők legnagyobb nemzetközi hadműveletét hajtotta végre számítógépes kalózok ellen. Ennek keretében, az FBI cyberbűnözés elleni részlege a minisztériummal, valamint számos helyi bűnüldöző szervvel karöltve 24 óra leforgása alatt mintegy 120 helyen lendült akcióba világszerte. Az akció 27 amerikai államot és 10 országot érintett, melyek között szerepel hazánk is. A hadművelet során közel száz kulcsfigurát, az online kalózszervezetek magas-szintű szereplőit sikerült beazonosítani, és további letartóztatások is várhatók.

„A Fastlink bebizonyította, hogy a kalózokat többé nem védik földrajzi határok." – mondta John Ashcroft főügyész. Az elsősorban kiadói warez csoportok (pl. az épp 18. szülinapját ünneplő Fairlight) ellen indított támadás során illegális szoftverek, játékok, filmek és zenék terjesztésével foglalkozó illetők egyaránt lebuktak. Ráadásul elsővonalas, a terjesztést végző szervezetekről van szó, akik egymással versengve azon munkálkodnak, hogy elsőként jutassák el az anyagot az elosztókhoz, sokszor még a termékek bolti megjelenése előtt.

A Fastlink méretére jellemző, hogy az akció keretében több mint 200 számítógépet, köztük 30 nagyteljesítményű szervert foglaltak le, melyek összességében többszázezres nagyságrendben tartalmaztak kalóz anyagokat (ellenértéküket 50 millió dollár körülire becsülik).

A minket leginkább érdeklő magyar vonatkozásról mindössze annyit tudni, hogy a rendőrség és az FBI közösen szállt ki a BME Kármán Tódor Kollégiumába, ahol – egyes források szerint – letartóztattak két nevelőt, valamint lefoglaltak néhány számítógépet.

A most megbukott kalózok sok jóra nem számíthatnak, hiszen a pár hónappal ezelőtt lefülelt másik híres formáció, Razor1911 vezetőjét közel egymillió dollár pénz-, és több mint négy év börtönbüntetésre ítélték, pedig ott „mindössze" félmillió dollár értékű kalózanyag volt a tét.

magyar hírek magyar hírek magyar hírek

SWAT 4

Kiadó: Vivendi Universal
Fejlesztő: Irrational Games
Honlap: még nincs
Megjelenés: 2005 eleje

2002 elején bejelentették, a két évvel ezelőtti E3-on pedig meg is nézhettük az aktuális SWAT epizódot. Minden biztató volt, elkészült már a dobozkép is. Aztán jöttek egyre-másra a halasztások, végül 2004-ig csúszott a megjelenési dátum, hogy idén márciusban a Sierra végleg törölje az Urban Justice-t

Néhány hónap csend után a Vivendi Universal és az Irrational Games elérkezettnek látta az időt a következő SWAT játék bejelentésére. Az antiterrorista és túszszabadító feladatokkal teletöltött, az akciót FPS nézőpontból megjelenítő taktika játékot a Vengeance engine hajtja, amely a képek alapján remekül megvalósítja a 16 különféle, de többnyire városi környezet leképzését. Munkáját realisztikus ballisztika és Havok-alapú fizikai motor segíti. Az eredeti S.W.A.T. kommandós felszerelések és fegyverek természetesen szerepelnek a repertoárban, és a jövő év elején érkező SWAT 4-ben mutliplayer módokban sem lesz hiány: négyféle áll majd rendelkezésre, melyek között megtaláljuk a kooperatív lehetőséget is.

APRÓ

Érdekes kísérletbe fogott az Atari. Az On Demand nevű szolgáltatásuk keretén belül havi 15 dollár ellenében több tucatnyi régebbi Atari-játék válik szabadon letölthetővé számunkra. A lista jelenleg 37 címet tartalmaz, köztük az Unreal Tournament, a Rollercoaster Tycoon 2, a Civilization 3 kiegészítői, a Magic Battlegrounds...

Az Interplay régi, feledésbe merült játékainak feltámasztására készül. A Kingpin 2 már készül, de az új Earthworm Jim és Fallout epizódok is tervezés alatt állnak
(utóbbit külsős cég kezébe adták, csak reménykedhetünk, hogy a Troika Games az...).

Te menj előre, a te hangod mélyebb

Grafikailag nagyon ott van az új SWAT

Blue Vault

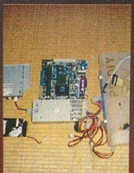
Kiadó: még nincs
Fejlesztő: Elixir Studios
Honlap: még nincs
Megjelenés: még nincs

Már tavaly szeptember óta munkálkodik a Republic: The Revolutiont jegyző, és jelenleg az Evil Geniust fejlesztő Elixir Studioson belül egy kisebb, 18 fős csapat a Blue Vault munkanéven futó projekten, amely sajátosan értelmezi újra a legendás X-COM játékmenetét. A Blue Vaultban 2025-ben járunk, amikor bekövetkezik a hollywoodi Armageddon, csak éppen Bruce Willis nélkül, így a hatalmas meteorit megsemmisíti az USA teljes keleti partját. Washington D.C.-nek vége, ám a hazafias amerikaiak nem hagyják csak így elfelejteni történelmi városuk nevét, úgyhogy a nyugati oldalon megépül New Washington. Ám mint utóbb kiderül, a kataklizma nem volt véletlen, egy földön kívüli invázió előjátéka volt csupán, így feladatunk 4 fős csapatunkkal New Washington 16 szektorában rendet tenni jól bevált stratégiai és RPG-elemek használatával.

PAPARAZZI

E havi fotósorozatunk két japán figura, Kanna Higashi és Katsuya Matsumura egészen sajátos PC-házának elkészülését kíséri figyelemmel. A Miss Kanna névre hallgató egyedi darab belsejében egy 1 GHz-es proci, 12 GB-os Hitachi merevlemez és 24x-es NEC DVD-olvasó rejtőzik. Lehet próbálkozni az utánzásával!

1.



2.

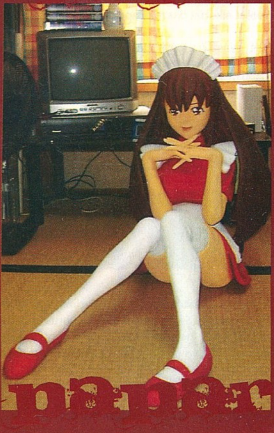
3.

4.

5.

6.

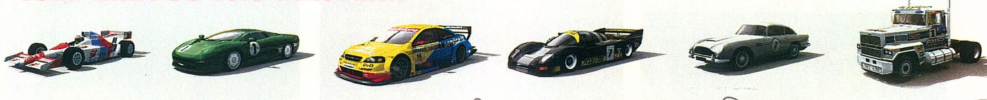
7.



TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Több mint 80 féle autóval...



...a világ 50 versenypályáján.

www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

XBOX

PC DVD

automex MULTIMÉDIA

Automex Multimédia Kft.

1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of thi,s product is prohibited. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Empire Earth 2

Kiadó: Vivendi
Fejlesztő: Mad Doc
Honlap: www.empireearth.com
Megjelenés: 2005. első félév

Esik eső fú a szél, szegény ellen eddig él(t)

Nincs megállás a birodalomépítő stratégiák világában, hiszen a Mad Doc nekiesett a két évvel ezelőtti sikerstratégia folytatásának. Az Empire Earth 2-ben nem kevesebb, mint 14 civilizációval hadakozhatunk, és ezt vegyük szó szerint, mivel az új mikromenedzsment rendszernek köszönhetően egyszerűbbé és kezelhetőbbé válik a biztos hátország kialakítása – így egy-egy nagy csata hevében nem kell állandóan a betakarítással és az erőforrások elosztásával kínlódnunk. További újdonságként várható az új, intelligens formációkezelő rendszer, amellyel egységeink végre ésszerűen tartják be ukázba kapott felállási rendjüket, és ha netán éppen eltaláltuk az adott terepnek, harci helyzetnek megfelelően formációt, a gép különféle támadási bónuszokkal honorálja rátermettségünket. Természetesen az Empire Earth 2-ben a többjátékos rész sem lesz elhanyagolva, kilenc játékmód vár ránk, köztük a Hot Spot, amely meglehetősen hasonlít az Unreal Tournament Domination módjára, hiszen stratégiailag fontos helyeket kell elfoglalnunk és minél tovább megtartanunk a térképen. Hab a tortán, hogy multiplayer meccseinket fel is vehetjük, hogy később győztes csatáinkat megmutatva barátainknak fényezzük magunkat.

Vigyáááááázz, villám!!!

SCOTT MILLER MEGMONDJA A FRANKÓT

A napokban komoly vételi ajánlatot kaptunk a 3D Realmsre egy nagy kiadótól. Visszautasítottuk, mert anyagilag nem voltunk vészesen rászorulva, és veszélyeztette azt, ami számunkra (és minden játékfejlesztő számára, ha bevallják, ha nem) a legfontosabb: a függetlenséget, és a száz százalékos kreatív szabadságot. Nézzünk csak végig az utóbbi években felvásárolt fejlesztők során. Origin, Bullfrog, Westwood, Maxis, Papyrus, Legend... megannyi remek cég, akiket bekebeleztek és megemésztettek a nagy kiadók, és amelyek a felvásárlásuk óta nyomokban sem emlékeztetnek azokra a kirobbanóan kreatív stúdiókra, amik azelőtt voltak. A fejlesztők ott követik el a legnagyobb hibát, hogy a további növekedés zálogának az egyre

Scott Miller

több, párhuzamos fejlesztés elindítását látják – és ez vezet ahhoz, hogy elkerülhetetlenné válik a felvásárlás a megugró tőkeigény miatt. Ugyan miért? Miért kell szétmorzsolni az erőforrásokat, az időt, energiát, tehetséget több projektre? Miért jobb három közepes játékot kiadni, mint egy igazán jót? Miért lenne ez a siker útja? Nézzétek meg az id-t: egyprojektes cég, és a legstabilabb, leginkább független játékfejlesztő a világon. A Remedyt anno alig tudtuk rábeszélni, hogy felejtse el a párhuzamosan futó három fejlesztését, és kizárólag a Max Payne-re koncentráljon. Végül megfogadták a tanácsot, és 70 milliót kerestek a játékon.

Félre ne értsetek: nem utasítom el a felvásárlásokat. Mindennek és mindenkinek megvan az ára. A Rare tulajdonosait például abszolút nem kárhoztatom azért, hogy nem utasították vissza a Microsoft 375 millióját a cégükért. A buta felvásárlásokat ellenzem. Azt, amikor a nagy cég megveszi a tehetséges és tapasztalt fejlesztőt, és aztán a befektetését féltve nem mer nekik szabad kezet adni. Kreatív szabadság nélkül nem születnek újító, műfajteremtő játékok. Nézzétek meg a Simst: Will Wright független projektje volt az EA-n belül. Grand Theft Auto: akkor készült, amikor a DMA még független volt. Half-Life, Max Payne, a Lionhead vagy az id játékai: független fejlesztők munkái. Úgy látszik, a függetlenség elengedhetetlenül szükséges ahhoz, hogy az ember maradandót tudjon alkotni. Remélem nem lesz igazam, de én az Eidosba beolvadt ION Stormtól, vagy a Microsoft részeként működő Bungie-tól már nem várok újabb forradalmi játékokat. A Deus Ex és a Halo sikerére építő, azokat kihasználó, de újítani nem merő tisztes iparosmunkákat annál inkább.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Red Storm
Honlap: www.ghostrecon-2.com
Megjelenés: 2004. karácsony

Legalább valami világméretű katasztrófa kéne ahhoz, hogy az Ubisoft aranytojást tojó kommandósszériája megszakadjon, így hamarosan magunk közt tudhatjuk a Rainbow Sixből kinőtt Ghost Recon folytatását. Az előzetes információk szerint a Ghost Recon 2 Kelet-Ázsiába kalauzol el minket, számos jármű kíséretében (szó szerint: vezetni ugyanis nem tudjuk őket), a kedvünkre hívható légi és tüzérségi támogatásról nem is beszélve. Utóbbi különösen fontos pontja a játéknak, tekintve, hogy ellenfeleink is rendelkeznek vasmadarakkal, amiket ránk is eresztenek könyörtelenül. A megjelenését a karácsonyi forgatag kellős közepére datálják.

Jacknak némi gondja akadt a tankban

Lebólintva nem látunk olyan jól, de morcosabb

SIKEREK UTÁN:

Nagy örömünkre szolgál, hogy újra magyar fejlesztésű játékról beszélgethetünk rovatunkban. Az Afrika Korps vs. Desert Rats nemzetközi bemutatkozása alkalmával a Digital Reality producerét, Daubner „Dauby" Tamást kerestük meg kérdéseinkkel.

PC Guru: Mivel vagytok a leginkább elégedettek a játékban, és mi az, amit másképp tennétek, ha visszapörgethetnétek az időt a fejlesztés elejére?

Daubner Tamás, Digital Reality producer

Dauby: A játékmenettel lehetünk a legelégedettebbek, mely igen sok munkába és energiába került, de végül megérte a befektetett verejtékes hétvégéket és éjszakákat is. Elsőként mindenképpen újravennénk a hangokat, profi stúdióban, profi színészekkel, másrészt pedig visszaraknánk azokat a pályákat, melyekben a történet kapott szerepet a történelmi hűség rovására. Végül pedig még több többjátékos pályát készítenénk...

PC Guru: Mi volt számotokra a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

Dauby: Az, hogy ha a kiadó tényleg hagy időt az ötletekre, akkor remek játékot tudunk összerakni, mert a csapat újabb lökést kap azáltal, hogy megvalósíthatják az eredeti elképzeléseiket, nem kell buta kompromisszumokat kötnünk, és úgymond „kasztrálni" a játékmenetet vagy csorbítani a játékélményt.

PC Guru: Mennyire váltotta be a játék a hozzáfűzött várakozásokat (úgy kritika, mint eladások tekintetében)?

Dauby: A szaksajtó nagyon pozitívan vélekedett a játékról, de az igazat megvallva hasonló értékelésekre számítottunk Európában (80-90%-os sáv), amely egy kicsikét lejjebb süllyed Észak-Amerikában. Értékesítést tekintve Franciaországban a játék nagy siker mind a mai napig, Németországban közepes eredményeket értünk el, Észak-Amerikából még nem kaptunk adatokat és Nagy-Britanniában csak a múlt héten jelent meg a játék. Ezenkívül számos ország van, ahol még csak később fogunk megjelenni, nehéz tehát erről a témáról most érdemben nyilatkozni, 2-3 hónap múlva biztosan többet fogok tudni mondani.

PC Guru: Hogyan áll a következő játékotok, a D-Day fejlesztése, és milyen elvárásokkal néztek a játék elé?

Dauby: A lehető legjobban állunk, számos nagy kiadó érdeklődik a játék iránt, az Afrika Korps vs. Desert Rats sok új lehetőséget hozott a cég életébe, sokkal komolyabban odafigyelnek ránk. Ennek köszönhetően plusz időt kaptunk a fejlesztésre és a megjelenés is tolódni fog, konkrétumokat a következő hetekben fogunk felfedni, de jelenleg minden a lehető legjobban alakul a D-Day számára.

Kifejezetten ijesztő méretűek azok a dárdák

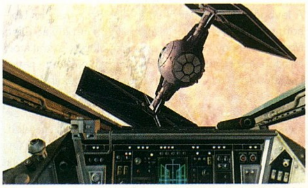
- Te némber, ő a barátunk volt! - Ez meg a 220V

Star Wars Galaxies:
THE JUMP TO LIGHTSPEED

Kiadó: Activision
Fejlesztő: LucasArts
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004. ősz

A LucasArts ugyan már az alap Galaxiesbe beígérte, de végül csak a most bejelentett kiegészítőben kapjuk meg az űr végtelen terének virtuális megfelelőjét. A star trekesen szólva térváltás a The Jump to Lightspeed című lemezzel jön el, és nem titkoltan az X-Wing vs. TIE Fighter kalandjait próbálja feleleveníteni. Ebből adódóan bolygóközi útjaink nem feltétlenül lesznek békések, Hutt-kalózok, és TIE vadászok grasszálnak majd minden zsírosabb üzletet nyújtó útvonalon. Kezdetben 15-féle űrhajó közül választhatunk, a Millennium Falconhoz hasonló szállítóhajók (ahol csóróbb barátainkat is fuvarozhatjuk, lévén többszemélyes) mellett lehetőségünk lesz katonai gépeket (X-Wing, TIE Fighter) vezetni, s így tíz új űrszektort ismerhetünk meg, a Galaxis középpontjától egészen a Peremvidékig. A Csillagok háborúja és a Birodalom visszavág közötti időben játszódó alkotás több mint száz új küldetéssel és két új fajjal vár ránk.

Nem hiszem el, már megint egy aszteroida-mező



Pillanatokon belül frontális ütközés várható

Dungeon Siege 2

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Gas Powered Games
Honlap: www.microsoft.com/games/dungeonsiege/dsii.asp
Megjelenés: 2004. július

Már nem kell sokat várnunk a Gas Powered Games remekművének, a Dungeon Siege-nek folytatására, hiszen ha minden jól megy, már júliusban a kezeink közé kaparinthatjuk a második részt. Nagy változásokra nem kell számítanunk, hiszen a Chris Taylor által vezetett projekt klasszikus folytatás, hűen követi tehát a „több-szebb-jobb" fejlesztői elvet. Partink legfeljebb hat főre rúghat, de ez is bőven elég lesz, különösen az új karakterfejlődési rendszer és az újrahangszerelt képzettségek tekintetében (kellően tapasztalt hőseinknek lesz olyan brutális speckója, amit okosan felhasználva akár egy vesztettnek tűnő csatát is a magunk javára fordíthatunk). Az igazán nagy dobás azonban az interaktív környezet: a pályákon ugyanis nem csak a magaslati előnyöket, hanem különféle terepadottságokat is kihasználhatunk a gépi ellenfelek ellen, amelyek intelligenciáján magától értetődően csiszolnak az alkotók, nem is keveset.

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

E havi bulvárrovatunkban a játéktörténelem legkínosabb kiadói mellefogására emlékezünk. A szenvedő fél az Eidos, az időpont 1999. Történt, hogy a Tomb Raider harmadik része elég elmarasztaló kritikát kapott az amerikai játékosoktól (valóban igen gyenge volt a játék, de az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy Amerikában hagyományosan lanyhább a Tomb Raider mánia, mint Európában), és a sirámok nagy része a játék nehézségét említette fő negatívumként. Ebből tanulva a negyedik rész amerikai verzióját a cég direkt könnyebbre készítette el az európainál – lett is belőle felháborodás, amikor ez kiszivárgott. Végül az Eidos hivatalosan bocsánatot kért a megsértődött amerikai játékosoktól, amiért ostobábbnak tartotta őket az európaiaknál, és mégiscsak azonos nehézségi szintű Tomb Raider 4-et dobott piacra az egész világon...

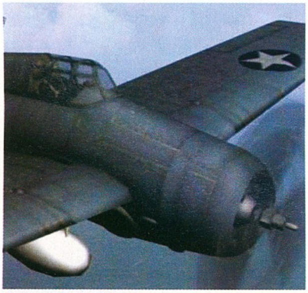
Call of Duty: UNITED INVASION

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Infinity Ward/Grey Matter Studios
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004 vége

A Call of Duty hatalmas sikerének ismeretében nem kellett nagy jóstehetség ahhoz, hogy megjövendöljük a küldetéslemezt, így szinte a pupillánk se rezdült a United Invasion bejelentésekor. Bár az add-ont nem az eredeti gárda készíti, hiszen az Infinity Ward kiadta bérmunkába a Grey Matter Studiosnak (Return to Castle Wolfenstein), a minőségre feltehetőleg így sem lesz panasz. A többek közt a nagy kurszki páncélos ütközetet és a szicíliai inváziót feldolgozó egyjátékos kampány mellett a multiplayerre is nagy figyelmet fordítanak a fiúk, elvégre az új fegyvereket számos új játékmódban is kipróbálhatjuk (Tank Battle, Capture the Flag és Domination – ez utóbbi leginkább a Battlefield 1942 Conquest módjára fog hasonlítani).

> Csodás, már megint biztató vidék felé haladunk

> Az imént takaríthatták ki ezt a lőállást



> A screenshotok még nem annyira informatívak

Pacific Fighters

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Oleg Maddox
Honlap: www.pacific-fighters.com/teaser
Megjelenés: 2004 vége

A levegő szerelmeseiről sem feledkezik meg az Ubisoft: nemrégiben felkérte az IL-2-sorozat atyját, Oleg Maddoxot, hogy készítsen újabb repülőgép-szimulátort teljesen új környezetben. A Pacific Fighters-ben - nevéből adódóan - a II. világháború csendes-óceáni hadszinterei fölött passzírozhatjuk magunkat a pilótafülkébe, így többek közt Szingapúr, Guadalcanal, na és persze Pearl Harbor légterében húzhatjuk a kondenzcsikokat. Nem is akárhogyan, géptípusok egész garmadája (a halálos japán Zero, az F6F Hellcat, és brit gépek különböző változatai) áll majd ugyanis rendelkezésünkre a 16 történelemhű pálya végigjátszása során – akár kooperatív módban is!

A JÓ...

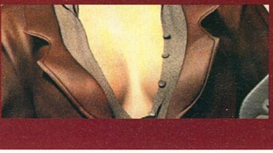
Egyre inkább úgy néz ki, hogy május végén – június elején megjelenik a Doom 3! Bár hivatalos bejelentés még nem történt, és a reklámhadjárat sem indult el, a készítők egyre többet nyilatkoznak, és sűrűn ejtik el, hogy már a végső tesztelés fázisában vannak. A nagyobb online áruházak mintegy varázsütésre állították mind június elsejére a játék megjelenésének napját (az árat pedig a szokásosnál kicsit magasabban, 55 dollárnál húzták meg), és a fontosabb amerikai játékmagazinoktól sorra szivárognak ki a hírek, hogy az E3 után azonnal repülnek Texasba Doom 3-at tesztelni az id Software-nél...

...A ROSSZ...

Egyre konganak a vészharangok az egykor virágzó RPG-fejlesztő mennyország, az Interplay felett. A csőd szélén egyensúlyozó kiadóval kapcsolatban két szomorú hír is érkezett a napokban. Az egyik szerint mindegy 450 000 dollárnyi (93 millió Ft) bérleti díjjal tartoznak az irodáik tulajdonosának, ami miatt a kilakoltatás fenyegeti őket. A másik hír a kaliforniai adóhatóság felől érkezett, akik a változatosság kedvéért 180 000 dolláros (39 millió Ft) követeléssel kopogtatnak a valamikor legendás kiadó ajtaján.

...ÉS A CSÚF

Németországban a Panzers demójának alaposan meg kellett küzdeni a 18 éves korhatár eléréséért (figyelem: nem az elkerüléséért, hanem hogy egyáltalán megjelenhessen a demó a legdurvább korhatár-jelöléssel!). Mindezt úgy, hogy a fejlesztők nagyon figyeltek a németek kényes ízlésére, így horogkeresztnek, piros színű vérnek és egyéb, a németeket idegesítő dolgoknak már alapból nyoma sem volt a játékban. A „főbenjáró bűnök", ami miatt a germán cenzorok betiltást kiáltottak, a demóban szereplő lebombázható templom és vöröskeresztes sátor, illetve a helyszín, a rommá lőtt Varsó voltak. Miután ezeket az ifjúságra végzetes hatású, démoni szörnyűségeket kiszedték a demóból, az máris megkaphatta a „csak 18 éven felülieknek" besorolást.



CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

A játékvilág nagyjainak aranyköpéseit gyűjtő sorozatunkban most nem a friss nyilatkozatokból, hanem az időtlen klasszikusokból válogattunk...

John Carmack

programozó
id Software

„A sztori egy FPS-ben olyan, mint a sztori egy pornófilmben. Elvileg lehet benne, de senkit nem érdekel." (1997)

Carmack és az id ma az erősen sztoriközpontú Doom 3-on dolgozik. A történet megírására külön horror-specialista regényírót vettek fel.

Peter Molyneux

programozó
Lionhead

„A Lionhead mindig egy játékra fog koncentrálni egyszerre, hogy abból a lehető legtöbbet hozzuk ki. Nem fogjuk az energiánkat több projekt között szétosztani. A csapat maximális létszámát kb. húsz főben határoztuk meg." (1997)

Molyneux és a Lionhead ma két szatelit stúdióval kiegészülve hat játékon dolgozik párhuzamosan, a csapat összlétszáma száz fölött van.

Sandy Petersen

designer
Ensemble

„A Quake deathmatch-et egészen borzasztónak találom... egy ideig izgalmas és újszerű, de kétségbeejtően hamar válik monoton darálássá. Meggyőződésem, hogy a Quake játékélményének 90 százalékát az egyszemélyes játékmód fogja nyújtani." (1996)

A Quake indította el a multiplayer FPS-ek forradalmát, még ma, a megjelenése után nyolc évvel is tízezrek játsszák.

Gabe Newell

projektvezető
Valve

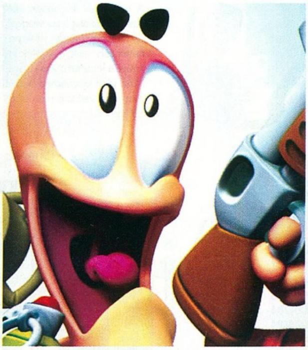
„A Half-Life 2 megjelenési dátuma 2003. szeptember 30. Bízzatok bennünk." (2003. szeptember 23.)

A játék a mai napig nem jelent meg, sőt, a fejlesztők legutóbbi nyilatkozataikban 2005-ös megjelenésre célozgatnak...

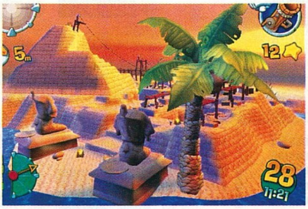
Worms Forts Under Siege

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: Team17
Honlap: még nincs
Megjelenés: 2004 vége

A kiadók nem bírnak magukkal, az E3 előtt jó két héttel sorra jelentik be az igazság szerint csak a kiállításon debütáló címeiket. Így tett a SEGA is, akik a Team17 aranytojást tojó kukacának újabb eljövetelét tette közhírré. A Worms Forts Under Siege középpontjában – nevéhez méltóan – erőditmények és azok ostromai állnak, így hős kukacaink időutazásra indulnak. Bejárják az ősi Egyiptomot, ott lesznek a trójai szamár eljövetelénél, megnézik a szamurájok világát és koccintanak Artúr királlyal szent feladatainak sikeres teljesítésére. Képességeinket, stratégiánkat nem árt tökéletesre csiszolnunk, hiszen sosem látott mértékű pusztításra van kilátás, ráadásul közel 30 fegyver mesteri kezelését kell elsajátítanunk. A jellegzetes Worms-sajátosságok (titkos pálya helyek, különféle nyelvi hangkészletek, stb.) ezúttal is színesítik a palettát, bár a lényeget valamiféle új típusú stratégiai elem megjelenésében határozzák meg a fejlesztők. Jövő hónapban visszatérünk rá!



Szent víziló, megint megyünk az E3-ra?!



Fény derül végre a piramisépítés ősi titkaira

Az a baj, hogy nem érek fel a célkeresztig

Locomotion

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Chris Sawyer
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

Lehullt végre a lepel a Transport Tycoon atyjának, Chris Sawyernek legújabb játékáról! Az egyelőre Locomotion munkacím alatt futó projekt természetesen a Transport nyomdokain halad, ennek megfelelően még több járműre, hosszabb pályákra és pompázatosabb hidakra, alagutakra számíthatnak mind kezdő, mind haladó virtuális közlekedésmérnökeink. Az ígéretek szerint Sawyer Transport Tycoonbeli legfájóbb pontja, a mesterséges intelligencia is kellően fel lesz turbózva, úgyhogy várhatóan végre nem valami egy estés játékkal fog megörvendeztetni minket a mester.

Öngyilkos-barát város: az utak a vízbe vezetnek

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

A New York Times értesülései szerint Peter Jackson új King Kong filmjének forgatása mellett máris elkezdődött a mozin alapuló játék fejlesztése is, a Ubisoft berkeiben, az Oscar-esővel jutalmazott új-zélandi rendező aktív közreműködésével.

80%

Azt beszélik, hogy a Microsoft megvásárolja a BioWare-t – sőt, jólértesültek szerint az üzlet már meg is köttetett, csak az E3-at várják a hivatalos bejelentéssel.

70%

A Strategy First fórumaiban több bennfentes is egyértelmű célzásokat tett arra, hogy fejlesztés alatt áll a Jagged Alliance 3 – sőt, a legújabb hírek szerint egy, a Jagged Alliance világában játszódó akciójáték is!

70%

Az Eidos szokásos negyedévi üzleti jelentésében érdekes bejegyzéseket pillanthattak meg a bennfentesek; konkrétan egy új Deus Ex akciójáték (Clan Wars), egy Commandos FPS, Hitman 4 (Blood Money alcímmel), Freedom Fighters 2, és a Tomb Raider 7 címek csenghetnek ismerősen, de két teljesen új név is felröppent: Crash'n'Burn és 25 to Life.

90%

A grafikonok mellett található százalékok azt jelzik, hogy PC Guru szerint mekkora a hír valóságtartalma

Best of

toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ megtartotta a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még Painkiller UT 2004 Prince of Persia Far Cry

Pandora Tomorrow multiplayer

■ fejl.: ubisoft ■ ért.: PC GURU 2004/05 94%

A Pandora Tomorrow zseniális multiplayer módja továbbra sem ereszti a PC Guru szerkesztőit bűvköréből! Reméljük, nemsokára az igazi folytatás Splinter Cell 2-re is ráfehetjük a kezünket...

Codename: Panzers

■ fejl.: stormregion ■ ért.: PC GURU 2004/05 91%

A Stormregion műhelyében készített Codename: Panzers a magyar srácok előző munkájához (S.W.I.N.E.) hasonlóan kiválóra sikeredett. A taktikai elemekkel felvértezett RTS világszínvonalú darab, amit vétek kihagyni!

Singstar (PlayStation2)

■ fejl.: Sony London ■ ért.: PS GURU 2004/03 89%

Az elmúlt hónap legemlékezetesebb pillanatai a sajnos csak PlayStation 2-n hozzáférhető Singstarhoz fűződnek. A karaoke játékban a mikrofonon keresztül felénekelt dalok visszahallgatása után szem nem marad szárazon...

amiben a legnagyobbat csalódtunk

csalódtunk még Dune 2000 Enter The Matrix Colin McRae Rally 3

Force Commander

■ fejl.: LucasArts ■ megjelent: 2000. március

A LucasArts első Star Wars univerzumban játszódó valós idejű stratégiája igazán borzalmas lett. A grafikai és játékmenetbeli hibáknak köszönhetően a nagy név és a népszerű műfaj ellenére megbukott.

Tomb Raider: Angel of Darkness

■ fejl.: Core Design ■ megjelent: 2003. július

A tavalyi év legjobban várt játéka parádés képi világgal, de roppant gyenge játékmenettel tért vissza. A játék kiadója a katasztrofális fogadtatás után új csapatot bízott meg a következő rész elkészítésével.

Daikatana

■ fejl.: Ion Storm ■ megjelent: 2000. július

John Romerónak, az id fő designerének első önálló munkája több éves csúszással, dollármilliókat felemésztve került a boltok polcaira. Az addigra elavult grafika és az újdonságok hiánya megpecsételte a sorsát...

top 10 – PC GURU top 10

Unreal Tournament 2004

PC GURU No1

			PC GURU értékelés
■	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
■	Prince of Persia	2004/01	96%
■	Beyond Good and Evil	2004/01	94%
■	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
■	Far Cry	2004/04	93%
■	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
★	Codename: Panzers	2004/06	91%
▼	Total Club Manager 2004	2004/02	91%
▼	Syberia 2	2004/05	90%
▼	Spellforce	2004/02	89%

top 10 – USA top 10

Call of Duty

USA No10

			PC GURU értékelés
■	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
★	Far Cry	2004/04	93%
▼	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
▲	The Sims Deluxe	2000/04	94%
★	CS: Condition Zero	2004/05	65%
★	The Sims Abrakadabra	2003/12	85%
★	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
▼	Zoo Tycoon	2001/08	81%
★	CS: Dark Motives	2004/06	65%
▼	Call of Duty	2003/12	92%

top 10 – Németország top 10

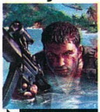
Deus Ex Invisible War

D No04

			PC GURU értékelés
▲	Battlefield Vietnam	2005/04	92%
▲	Sacred	2004/03	81%
▲	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
▲	Deus Ex: Invisible War	2004/02	81%
■	Singles	2004/05	69%
★	CS: Condition Zero	2004/05	65%
■	X2 - The Threat	2004/02	61%
★	The Sims Double Deluxe	2004/04	94%
★	Breed	2004/05	70%
■	NFS Underground	2003/12	94%

top 10 – Anglia top 10

Far Cry



GB No1

			PC GURU értékelés
■	Far Cry	2004/04	93%
▲	Champ. Manager 03/04	2004/03	90%
★	TOCA Race Driver 2	2004/06	83%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
▼	Unreal Tournament 2004	2004/05	94%
★	CS: Condition Zero	2004/05	65%
★	Singles	2004/05	69%
★	Painkiller	2004/06	89%
★	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
▼	The Sims Abrakadabra	2003/12	85%

A legjobb magyar játékok

▶ Codename: Panzers

A Stormregion második játéka jött, látott, győzött és feladta a leckét az eljövendő RTS-eknek.

▶ Haegemonia

A Digital Reality utolsó űrstratégiája a hazai és a nemzetközi sajtót egyaránt lenyűgözte, elsősorban a grafikájával.

▶ S.W.I.N.E.

A Stormregion első játéka jellegzetes képi megoldásaival és humoros beszólásaival vált feledhetetlenné.

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Patrician 3 – Vietcong – Max Payne 2 – RC Cars

Knightshift – Dead Man's Hand – Sacred – Painkiller – Homeworld 2

Harry Potter 3* – Far Cry – Euro 2004 – Hitman Contracts – Splinter Cell: Pandora

Republic – Colin McRae Rally 2 – Industry Giant 2 – Tropico – Imperium Galactica 2 – Emperor – Jurassic Park Op. Gen.

8th Wonder of the World .7 990
Acélszív 4 990
Afrika Korps vs D. Rats ...6 990
Against Rome....7 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of W Shadow Magic .9 990
Airline Tycoon evolution .1 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....2 390
A vs Pred 2 Primal Hunt ..2 390
Antant 9 990
Aquanox 2. ....4 990
Arcanum 1 690
Atlantis 2....1 990
Átok - Izisz szeme*....5 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Baldur's Gate 2 Gold* 5 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 6 990
Breed....9 990
Broken Sword 3 ....6 990
C&C Renegade....3 990
C64 Classics....1 990
Call of Duty....9 990
Capitalism 2....2 990
Car Tycoon 1 990
Champ Manager 03/04....9 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chrome 6 990
Civilization 3....3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....1 990
Colin McRae Rally 4....10 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ....1 990
Commandos 3 ....6 990
Cossacks 4 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks + 2 küldetése ..9 990
Counterstrike Con. Zero..9 990
CSI: Helyszínelők....2 490
Csendes-óceán hősei....4 990
Delta Force Land Warr 1 990
Delta Force Black Hawk ..6 990
Delta F BHD Team Sabre.6 990
Desperados 2 990
Deus Ex....1 990
Deus Ex 2: Invisible War .9 990
Diablo....1 690
Diablo 2 + Lord of Destr ..2 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 390
Disney játékok, -től 990
Dragon's Lair 3D 2 490
Drakula 2 ....1 490
Emperor: Rise of M.K. 2 990
Empire Earth 3 490
Empire Earth küldetés....3 490
Empires....9 990
Etherlords....1 990
Euro 2004....11 990
Europa Universalis 1 490
F1 Challenge '99-'02....3 990
Far Cry 7 990
FIFA 2004....11 990
Fire Chief 6 990
Flight Simulator 98 ....2 490
Fritz 7 Chess 6 990
Gangland*....9 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 10 990
Ground Control Gold....1 690
Gyűrűk Ura: Király vtér .12 990
Haegemonia 3 990
Haegem Solon Hagyaték.3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
Harci Szekerek 5 990
Harry Potter 3 Azkaban*11 990
Hard Truck....2 990
Heroes of M & M 3....1 990
Heroes of M & M 4....5 990
Heroes 4 + mindkét küld .9 990
Hexen 2+Mission+Editor .1 990
Hitman....1 990
Hitman Contracts* 9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
Hotel Giant....3 990

House of the Dead 2 ....1 990
Hulk....3 490
Icewind Dale Gold....3 990
Icewind Dale 2* 3 990
IL-2 Sturmovik: Forg B*...3 990
Imperialism 2....2 490
Imperium Galactica 2....990
Industry Giant 2 ....1 990
Industry Giant2 küldetés.3 990
IndyCar Series....3 990
Inkvizíció....2 990
Insane 2 490
Iron Storm....1 990
Italian Job 3 990
Jagged Alliance 2 Gold ...2 990
James Bond: Nightfire 3 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 990
Kelták királya....2 990
Knight Rider 2 990
Knightshift....7 990

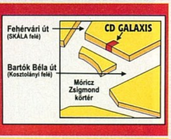
Knights & Merchants....990
Korea: Forgotten Confl ...4 990
Law and Order....990
Legacy of Kain Defiance .9 990
Lego Drome Racers....2 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Lock On 9 990
Lord of the Rings (Viv.) ...3 490
Lords of the Realm 3 ....9 990
Master of Orion 3 ....2 990
Max Payne*....2 990
Max Payne 2 ....6 990
Medal of Honor....3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.8 990
Midtown Madness 2....2 490
Mortal Kombat 4....1 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst Uru: Ages Beyond ..4 990

Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003 ....3 990
NBA 2004 ....11 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need f.S. Underground..11 990
Neverwinter Nights 3 990
NHL 2004 ....11 990
No Man's Land 6 990
No One Lives Forever....1 690
No One Lives Forever 2...3 490
Oil Tycoon 990
Painkiller....7 990
Pandora's Box....2 490
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Patrician 3....1 990
Pharaoh + Cleopatra....2 390
Platoon....2 990
Planetside (Online) 3 990
Pokoli Szomszédok 2.* 7 990

Port Royale....2 990
Postal 2....1 990
Prince of Persia Sands....9 990
Pro Evolution Soccer 3 ...7 990
Project Nomads 990
Quake 2....1 990
Racing Simulation 2 990
Railroad Tycoon 3....9 990
R. Six 3 Raven Shield 2 490
R. Six 3: Athena Sword ...4 990
R. Six 3 Gold....6 990
RalliSport Challenge....4 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3....2 490
RC Cars....2 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Republic....1 990
Return to Castle Wolf.ee .3 990
Rollercoaster Tycoon 2*..3 990
R. Tyc. 2 Time Twister 3 990

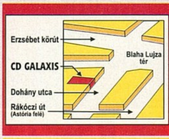
Rune....1 990
Sacred....6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Screamer 4x4 990
Sega GT 1 990
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Kiegészítő....2 990
Settlers 4 Trójai Küld.....3 990
Settlers 4 + Kieg. +Trójai.5 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Silent Hill 3 ....7 990
Silent Hunter 2 ....2 490
Silent Storm....7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 Deluxe....11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims + Livin' It Up....7 490
Sims + Livin' + House P 11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Soldier of Fortune SE 1 990
Soldier of Fort. 2 Gold 3 990
Soul Reaver 2....1 990
Spellforce 9 990
Splinter Cell Collector's ..7 990
Splinter Cell: Pandora* ....Jön
Star Trek: Elite Force....1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander.3 990
SW: Galaxies 11 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast....3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron 3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 690
Stronghold Crusader....9 990
Sudden Strike 2....2 990
Sudden Strike 2 Gold 3 990
Sudden cs.:1.+1. küld+2..5 990
Supercar 1 990
SWAT 3 Elite Edition 1 690
SWAT 1+2+3 E, csomag ..3 490
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia....2 990
Temple of elemental evil .7 990
Terminator 3 ....5 990
Thief 2 ....1 990
Thing 2 390
Three Kingdoms: Fate.....1 990
Throne of Darkness 1 690
Tiberian Sun 3 990
Tiger Woods 2003 ....3 990
TOCA Touring Cars 2 ....2 490
Tomb Raider 4....1 990
Tomb R. Angel of Darkn..7 990
Tony Hawk's Pro Skat 3 ..1 990
Tortuga 6 990
Total Club Man 2003 ....3 990
Total Club Man 2004 ....10 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Trainz 1 990
Tropico....990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..9 990
UFO Aftermath 9 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam 2004 ....10 990
V-Rally 3....6 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong....4 990
Wanted Guns....1 990
War and Peace 2 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Froz Throne ...4 990
Warhammer: Fire War. 3 990
Warlords 4*....7 990
Wizardry 8....2 990
Worms 2....1 990
Worms 3D 11 990
XIII* 7 990
Zeus+Poseidon 2 390

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!

479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 19 000 forint rendelésértékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

Előrendelési akciók! – **AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!** – **www.galaxisnet.hu**

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.

A bakeri tizenkettő

Brothers in Arms

:: fejlesztő gearbox soft. :: kiadó ubisoft :: web www.brothersinarmsgame.com :: megjelenés 2004

A Half-Life Blue Shift című kiegészítőjével bemutatkozott Gearbox öt éve szívja a friss dallasi levegőt, és ugyan eredeti ötletek felhozatalában eddig nem jeleskedett, de többek közt neki köszönhetjük, hogy van már Tony Hawk, Halo, és James Bond PC-re is...

1944. június elején, egy francia faluban SS tiszt lépked peckesen a főutcán, megvetően méregetve a járókelőket, amikor hátulról valaki irgalmatlanul farba rúgja. Ahogy dühödten megfordul, egy sárga csillagot viselő, vézna, csillogó szemű emberkére esik a pillantása. Az árja rémülten körbenéz, majd felkiált: „Mi van, partra szálltak?!" Bizony, hogy partra szálltak, és a Gearbox fejlesztőcsapata sem akar kimaradni a buliból! A legnagyobb titokban már jó ideje benyomták a kuplungot, és keményen dolgoznak első önálló játékukon, amely first person shooter műfajban fogja felvázolni Matt Baker őrmester normandiai tevékenységét. Az ígéretek időszakában egyelőre biztatónak hangzik a példa nélkül álló realizmusra, és a rajerejű formáció mozgatására letett nagyeskü, de a játéknak van még más is a tarsolyában...

Új szelek fújdogálnak, mióta Steven Spielberg Ryan közlegény megmentésével felkavarta a második világháborús téma állóvizét. Az i-re a pontot előbb a Dreamworks SKG-val karöltve megszerkesztett Medal of Honor Playstation verziója, majd a három év múlva megjelent PC-s klasszikus tette fel. A MOHAA azóta sínen van, népszerűségét csak az egykori fejlesztőgárda tépázza, amely mostanság Infinity Ward név alatt vitézkedik, és tavaly elővarázsolt egy tucatnyi Év játéka díjjal jutalmazott „mohaillatú" szerzeményt, a Call of Dutyt. A Brothers in Armsnak a Battlefield 1942 lehet még konkurenciája, ám a Gearbox az egyjátékos vonal mellett tette le a voksát, márpedig ha sikerül egybemosni Mike Powell jól szabott küldetéseit csapattámogatással, az év végi elszámolásnál komoly meglepetésekre számíthatnak az illetékesek.

["A Gearbox műve jó esélyel indul a II. világháborús taktikai akciójátékok erős mezőnyében"]

D, mint detto

Közkedvelt, jól dokumentált eseménybe nyúltak bele a biztosra menő Gearbox-kezek, ugyanis a D-napot választották témának, és hogy a MOHAA feledhetetlen képsoraival ne keljen megküzdeni, működésünk színterét áttették az ejtőernyősökhöz. '44 június 6-án éjfélkor érkezett meg a 101-esek csapata Normandiába, hogy a Utah (a szövetségesek a partraszállási helyszíneket Utah, Omaha, Sword, Gold és Juno kódnevekkel jelölték) partot biztosítsák, illetve a német utánpótlás érkezése előtt a fontosabb közlekedési csomópontokat, hidakat megszállják, vagy felrobbantsák. Ahogy ez sejthető, hősünk, Matt Baker (egészen pontosan: 101-es légi deszant hadosztály, 502. ejtőernyősezred, Fox század, 3. szakasz, 3. raj) ott lesz a legádázabb harcoknál, többek közt St. Mere Eglise közelében, miközben az eposz 21 küldetése nyolc napot ragad ki az életéből. Noha az őrmester kitalált személy, minden egyes helyszín autentikus, és minden harctéri cselekmény megtörtént esetet dolgoz fel.

Kevésbé piszkos tizenkettő

Az amerikai hadseregben 9-12 főből állt egy lövészraj, a nagyobb számadattal kalkulálták a Gearbox szakemberei, így tizenkét bakát gyűjthetünk be a normandiai ugrást követően. Mivel a D-nap előestéje – amikor a 82-es, valamint a 101-es légi deszant hadosztály megérkezett – korántsem volt felhőtlen (és ez nem feltétlenül az időjárásra vonatkozik, hisz gyakorlatilag egyik alakulat sem a tervezett helyen ért földet, ráadásul jócskán szétszóródtak), első teendőnk az összeverbuválás lesz. A grafikus motor által renderelt mozikkal bőven megtűzdelt produkció egyik fő célkitűzése, hogy embereinkről a lehető legtöbbet megtudjuk, s mire a játék végére érünk, ne csak a nevüket, és harctéri adottságaikat véssük a fejünkbe, hanem személyes kötődés is kialakuljon feléjük. A gyülekező után a teljes legénységből – feltételezve bizonyos későbbi veráldozatokat – minden akcióra hat főt jelölhetünk, ebből há-

D-NAPI ÉRDEKESSÉGEK:

- A szövetségesek oldalán amerikai, angol, kanadai, norvég, finn, szabad francia, belga katonák, míg a németek oldalán román, orosz, ukrán, magyar, lengyel, sőt néhány koreai (!) is harcolt a D-napon (német tiszthelyettesek álltak csőre töltött fegyverrel az ilyen alakulatok mögött).
- Eisenhower annyira nem volt biztos az invázió sikerében, hogy még az átkelés éjszakáján megírta beszédét arra az esetre, ha a vállalkozás kudarcba fulladna.
- A szövetségeseknek 175 000 embert, 50 000 járművet, és ezek összes felszerelését kellett egyetlen nap alatt partra tenni!

A kulacsra nem jutott terepszínű textúra

Mosolyogjatok már, lehet hogy az utolsó kép

Befogtam őket, mint magyarok a Szabad Európát

rom lesz a nehézfegyverekkel, 0.50-es Browningokkal fedezettüzet nyújtó osztagban, míg a másik három alkotja a Thomsonnal, M1 Garandokkal valamint kézigránátokkal (azaz könnyűfegyverzettel) felszerelt rohamcsapatot. A játékban a US Army létező gyalogos alaptaktikáját fogjuk megvalósítani, amelyet 4F-ként emlegetnek a tengerentúlon (1. Find the enemy – deritsd fel az ellenfelet; 2. Fix the enemy in position with suppression fire – foglald le fedező tűzzel; 3. Flank the enemy – támadd oldalba; 4. Finish the enemy off – semmisitsd meg). A módszer hatékonyságáról meggyőződhettünk a HBO saját gyártású sorozatában, az Elit alakulatban, amikor Winters hadnagy és tizenkét embere lerohanta a Brecourt majorság köré telepitett 105 mm-es ágyúkat. A film persze közel sem nyújthatott annyira felkavaró élményt, mint ami 1944. június 6.-án a ténylegesen ott szolgáló ötvenfős német ejtőernyős védérő átélt, de a játékra nézve biztató képet fest, értsd megfelelő stratégiával a túlerő is kezelhető.

Baker brigád

A puding próbája az evés, a több szereplőt mozgató FPS-eké pedig az irányítás – mivel a fejlesztők eltávolították a játék terveiből minden medicinát, vudu varázslatot, instant felépülést garantáló csodálatos gyógyászati csomagot, Baker őrmesternek hangsúlyozottan támaszkodnia kell a csapatmunkára. A tervezet szerint a két hármas csoportból bármelyiket kiválasztva ikon jelenik meg a célkereszt helyén, amely helyzetérzékenyen reagál a képernyőn éppen tapasztalható eseményekre. Mutass embereidnek egy ajtót, nyomd meg az akciógombot, és máris vasalt bakancs töri be a deszkát, hogy aztán kifüstöljék a helyiséget. Ha kezelő nélküli, rögzített géppuskára mutatsz, az osztag elfoglalhatja, ha ellenségesre, fedezettüzet illetve rohamot kérhetsz (attól függ, melyik csoport van kijelölve), ha szimplán a földre, pozíciót fognak a kijelölt helyen. A mozgás parancs nem orosz gőzhenger, azaz szó sincs róla, hogy a három ember feláll, és átporzik a lövedékek között: a srácok bokortól bokorig, egyesével nyomulnak át a veszélyes terepen, miközben a többiek

D

Spielberg filmjének Ryan közlegényét Fritz Nilandról mintázták, aki a filmben látottakhoz hasonlóan a 101-es ejtőernyősöknél szolgált. Két bátyja a D-napon, harmadik testvére Burmában egy héttel korábban esett el...

Ugye, jócskán megcsappant az osztálylétszám

Minden II. vh-s játékba kell egy döglött tehén?

fedezik őket. Ahogy minden családi moziba kell kutya, úgy egy magára valamit is adó világháborús FPS sem jelenhet meg tank nélkül, és ezt a csapdát a Gearbox sem tudta megkerülni. Lesz tank, vezetni ugyan nem fogjuk, de lesz – s hogy akkor minek? Nos, mint az osztagot, ezt is közvetve kontrollálhatjuk. A katonák közt nincs váltogatás, a hármas csoport csak együtt vesz be utasításokat, külön-külön nem ugráltathatjuk őket. Ellenben lesz pause mód, ahol a 3D-s terepábrázolás, valamint a saját és ellenséges egységek bejelölésének előnyeit élvezve átgondoltabb taktikázásra is lehetőség nyílik.

Fegyvertársak

A játék marketingjével járó misztikus ködöt nem sikerült teljesen felszakítani, mert például a látványt megteremtő motor még ismeretlen (bár az Unreal engine weboldalán a licencelők között feltűnt néhány napra a játék címe, de aztán le is vették). Azon szerencsések, akik az Xboxon futó nem-publikus demó közelébe kerültek, részletesen kidolgozott, hatalmas kiterjedésű pályákról regélnek, amit nem szakít meg holmi töltögetés. Csodálatos részecske-rendszerről, robbanásokról, és rongybaba effektekről áradoznak, ahol a tüzérségi lövedékek csak úgy dobálják a hullákat (hm, ez tényleg „csodálatos"...), a lövésektől megtántorodó bakák életszerűen rogynak össze. Az előzetes képek mindenesetre biztatóak, és a korabeli térképek, fotográfiák alapján modellezett tájon sem találok kivetnivalót (az E3-on pedig úgyis vége a titkolózásnak, hiszen személyesen verünk ki minden információt a fejlesztőkből). Az irányzékos nézet megléte mellett a fegyvereink számát két darabra csökkentette a realitás szülte kényszer. Ezeket természetesen bármikor lecserélhetjük a hullák mellett heverő eszközökre (mint pl. a Halóban), és gránátok is kiegészítik az arzenált.

A realitás mérföldkövei?

A játék előkészületeit az Egyesült Államok hadseregének ezredese, bizonyos John Antal (gyanúsan magyar név...) segíti. Az úriember elismert történész és író, a témában való jártasságát pedig mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a kisegységes harcászattól (Infantry Combat: The Rifle Platoon) a századszintű vezetésig (Combat Team: The Captain's War) több haditechnikai témában jelentek már meg nívós művei. A Brothers in Arms szempontjából a városi harc témakörében végzett kutatásai sem elhanyagolhatóak, ugyanis City Fights címmel megjelent könyvéhez a II. világháborútól a vietnami hadszíntérig bezárólag gyűjtött hiteles beszámolókat. A szakértőkön kívül a dallasi fiúk nagyban támaszkodnak klasszikus anyagokra, közel 500 könyvet nyálaztak át (Cornelius Ryan A leghosszabb nap c. művétől Stephen E. Ambrose és Donald Burgett munkáiig), hogy megismerkedjenek a D-nap ejtőernyős kalandjaival, a korabeli uniformisokkal, fegyverekkel, gyalogsági taktikákkal, és természetesen a német oldallal. Múzeumokat látogattak, szemtanúkat kerestek fel, korabeli dokumentumokból (csata utáni jelentésekből) próbálták képet alkotni a viszonyokról, és hogy a benyomás még mélyebb legyen, részt vettek egy teljes körű katonai tréningen. Szívesen megnéztem volna, ahogy a fejlesztői részleg kivonul a mezőre és a US. Army tisztjének rekedtes hörgése („mozogjon, kopasz!") közben rókalyukat ásnak, formációba rendeződnek, és gyakorolják a kézjeleket... Kevésbé vicces, viszont annál hasznosabb, hogy harci játékok keretében például szimulálták a Brothers in Armsban előforduló helyzeteket is.

Búcsú a fegyverektől

A műre a koronát a négy fő küzdelmét támogató többjátékos opció teszi fel. Noha általában ilyenkor napban és/vagy sörben fürödve azt kívánjuk, „sose múljon el ez a nyár", én már Normandia fenyőillatára és fegyvertársakra vágyom...

Tika

A HÍRHEDT MG 42 (MASCHINENGEWEHR 42)

Randy Pitchford, a Gearbox főnöke, és egyik alapítója egy interjú során elmondta, hogy a német gyalogos taktikát alapjaiban meghatározó MG 42-t is gondosan tanulmányozták. Hogy miért fontos ez? A második világháború legjobb géppuskájáról beszélünk! A könnyű, préselt lemezekből készült konstrukció annyira időtállónak bizonyult, hogy kisebb módosításokkal a mai napig rendszeresítve van a Bundeswehrnél. A léghűtéses fegyvert kilencfős raj szolgálta ki, és ha a Mauser iszonyú tűzerejét (1550 lövés/perc) megfelelő álcázással, lángrejtővel, füst nélküli lőport használó lövedékekkel egészítették ki, valamint az összekötő árkokat (visszavonulási és fedezési lehetőséget teremtve) becsülettel megásták, némi túlzással egy ezredet is feltartóztathattak... Fentieket alátámasztandó, 1944 júniusának végén Erich Göstl SS géppuskás raja egy teljes angol zászlóalj támadását verte vissza Caen közelében.

+ A két 3 fős osztag és a hozzá kapcsolódó taktika újrafogalmazhatja eddigi FPS elképzeléseinket...

– A hihetetlen mennyiségű dokumentáció tanulmányozása során felszabadult por üvegházhatást okozhat...

Összességében: Óvatos becsléssel is minden idők legjobb háborús koncepcióján dolgozik a Gearbox, tehetség már csak ahhoz kell, hogy elrontsák...

... és a Blizzard megteremté a Warcraftot

World of Warcraft

:: fejlesztő blizzard ent. :: kiadó vivendi universal :: web www.blizzard.com/wow :: megjelenés 2004 ősz

A Blizzard elődje 1991. február 8-án jött létre Silicon & Synapse néven, első önálló játéka a legendássá vált Lost Vikings volt, majd a Rock & Roll Racing sikere után lett (az eredetileg tervezett, de levédett névnek bizonyult Chaos Studio helyett) végül Blizzard.

Nem túlzás azt állítani, hogy egy világ dőlt össze mindenkiben, amikor a Blizzardból kivált a Négyek társasága (Erich Schaefer, Max Schaefer, David Brevik és Bill Roper), és megalapította a kissé felvágós nevű Flagship Studiost. A világégés rémhíre persze azonmód tornádóként söpört végig a játékosok között, a tehetetlenségükben szentségelő rajongók megfékezésére pedig esély sem volt a továbbiak fényében: Stefan Scandizzo designer és Mike Scandizzo programozó is elhagyta a hajót, hogy 13 exblizzardos kíséretében, Castaway Entertainment néven saját cégben valósíthassák meg ötleteiket. Mindezek tükrében érthető, hogy a kevésbé tájékozottak körében már temetési ceremónia kezdődött, ám ők a gyász fátyla mögött hajlamosak elfeledkezni arról, hogy mindez a Blizzard North formáció, azaz a Diablo-vonal berkein belül zajlott, és így semmilyen kihatással nincs a többi játék fejlesztésére.

...és a kalandok csak most kezdődnek igazán!

Utóbbiak közé tartozik a bizakodásra okot adó legújabb Blizzard adu ász, a World of Warcraft, amely testközelből, online szerepjáték formájában mutatja meg az igazi Warcraft-életérzést. Elvégre a Warcraft világa nem csupán az RTS háttérül szolgáló fantasy birodalom, és a történet mozgatórugója, hanem hovatovább a tolkieni precizitás iskolapéldája (gondolom, nem csak én örültem meg a Gyűrűk Ura minden részletre kiterjedő tájleírásain). Itt azonban nem untatnak minden patak és csermely történetével, pusztán a lényeges történésekre koncentrálnak, azokat viszont a lehető legtöbb szemszögből megvilágítva.

?

A szerkesztőség címén már most fogadjuk a jelentkezéseket a hivatalos PC Gurus World of Warcraft klánba. A klán neve MMB (Mindenkit Megbüntetünk – meg se próbáljatok a B betű mögött más jelentést keresni!), és kizárólag orkok lehetnek a tagjai.

Fajközi invázió

A Warcraft univerzuma mindig is sokszínűségéről volt híres, már ami a világát benépesítő lényeket illeti, karaktergeneráláskor tehát szép választék fogad minket. Összesen nyolc faj (ork, tauren, troll, élőhalott, ember, törp, gnóm, éjelf), és kilenc kaszt (lovag, tolvaj, pap, erdőjáró, boszorkánymester, druida, harcos, varázsló, sámán) közül választhatunk, és tulajdonképpen már itt eldöntjük, melyik oldalon is állunk (jó vagy rossz). Azeroth földjét ugyanis két szembenálló frakció, a Horda és a Szövetség villongásai bolygatják fel, és az ellentét annyira erős, hogy a Horda tagjai (orkok, taurenek, trollok, élőhalottak) nemcsak hogy nem lehetnek egy csapatban a szövetséges karakterekkel (emberek, törpök, gnómok, éjelfek), de még csak nem is kereskedhetnek egymással. Sőt, közös nyelv hiján nem is beszélgethetnek egymással (kivéve, ha mindketten megtanulnak egy harmadik nyelvet). Érdemes tehát barátainkkal egy frakciót választani, hiszen „fajtalankodni" később nem lehet, azzal kell gazdálkodnunk, amit a természet ránk szabott.

Fajválasztásunk természetesen szülőhelyünket is meghatározza, például emberként Stormwindben, törpként Ironforge-ban, árnyelfként Darnassusban, illetve Teldrassilban, élőhalottként Undercityben, taurenként Thunder Bluffben, orkként pedig Orgrimmarban kezdjük a játékot.

A szellemharcos a Cápa-díszletet csodálja

Az elf-hölgy elutasítja a Tauren ifjú közeledését

ÁPRILIS BOLONDJA

Online lapok szokása, hogy április elsején mindig valamivel beeteti a népet. Ez évben a Blizzard szakított egy nagyot, ugyanis a World of Warcrafthoz kilencedik fajként bejelentette a kétfejű ogrét. A leírás szerint két játékos kap irányítást felette: mindkettő egy-egy fejet és kart kontrollál, a lábakat pedig felváltva irányítják. Karakterosztályuk dupla, tehát az egyik lehet harcos, a másik varázsló. Ha az egyikük nincs fenn a neten, akkor sincs baj: a hozzátartozó fej belesimul a vállba, mintha aludna, sőt, időnként még horkoló hangokat is hallat. A tréfa annyira jól sikerült, hogy számtalan lap átvette a hírt, mi több, egyes fórumokban maguk az olvasók is filozofálgattak a fantasy evolúció korlátain...

A madarak etetése szigorúan tilos!

Kollektív rémtörténet-mesélés a tábortűznél

Autentikus képi világ

A hat nagyváros mellett számos kisebb település található a térképen, mind-mind a helyszínnek, illetve a fajoknak megfelelő építészeti és kertgazdálkodási stílushoz idomulva. Az emberek fővárosában, Stormwindben turistáskodva éppen az fogad, amit a középkor idilli várkastélyairól képzelünk: csupa letisztult vonal, kőrakások, hatalmas faajtók, felettük boltív, mellettük mélykék tetejű tornyok és bástyák fogják közre a nyüzsgő piacteret. Szemben Orgrimmar nyers építészetével, amely csiszolatlan fagerendákkal, súlyos vasrácsokkal és bizarr oszlopsorként hatalmas csontokkal operál. A magasan fekvő Thunder Bluffról nem is szólva: a taurenek városukat ugyanis fennsíkokra építették, amelyek közt ingatag lengőhíd biztosítja az átjárást, hogy mindenhonnan elérhető legyen a hitvilágukban fontos szerepet játszó gigantikus totemoszlop.

Könnyedén belátható, hogy ekkora területet, mint a World of Warcraft világa, képtelenség gyalogszerrel bejárni. Ezért, ha elkerülhetetlen egy nagyobbacska utazás, a nagyvárosokban, illetve kisebb településeken a megfelelő kereskedőnél hátast vehetünk igénybe – pénztől függően földit vagy légit. Természetesen jó RPG-hez illően ez is fajfüggő, emberként például lóra vagy griffre, élőhalottként élőhalott lóra vagy hatalmas denevérre, orkként farkasra vagy széllovasra, taurenként pedig lábbuszra (speciális faji képességének köszönhetően távfutó a drága), illetve szintén széllovasra szállhatunk. A gyorsléptű jószágok azonban bármily hasznosak, számunkra irányíthatatlanok: csupán a hátukról csodálhatjuk a tájat, azt viszont teljes szabadsággal: az egyszerű kezelőfelületnek köszönhetően, ugyanis a kamera pörög-forog, gyomrunk háborog, szemünkön pedig könny párolog – elképesztő látvány, ahogy egy griff hátára szíjazva gyorsított tempóban végigpásztázunk a tájon, hol hatalmas fák közt cikázunk, hol egy vízesés előtt veszünk be éles kanyart, esetleg egy bányába szállunk alá. A fifikás alkotók ráadásul szándékosan úgy tervezték meg ezeket a járatokat, hogy az aktuális szintünkön el nem érhető tájegységeken keresztül vezessenek, rögtönzött bemutatót tartva jövőbeli lehetőségeinkről!

Mission: Impossible?

Lehetőségekben márpedig dúskálunk: mint ahogy az MMORPG-kben megszokott, küldetésekre a világon mindenfelé kóborló NPC-knél lelhetünk. Ezek némelyike apróbb, filléres gondjainkat űző megbízatás, mint a helyi árusok vagyonvédelmének biztosítása, esetleg egy-egy vészesebb környék sötét elemektől történő megtisztítása – de belerohanhatunk húzósabb, politikai indíttatású cselszövésbe, puccsba, lázadásba vagy éppen annak megakadályozásába, illetve leverésébe is.

Természetesen a jól bevált labirintusok sem hiányozhatnak, mi több, egyből kétfajtát különböztethetünk meg egymástól: a mikro-dungeont és a világ-dungeont. Előbbibe könnyebb a bejutás, hiszen ezek olyan átlagos helyszínek, mint síremlékek, jégbarlangok, vagy víz alatti hajóroncsok: bárkinek bármikor elérhetőek, ennek megfelelően mind a kihívás, mind a helyszínen szerzett zsákmány is szerényebb. A világ-dungeonök (pl. Medivh tornya, a Skarlát kolostor, vagy a Westfalli halálbányák) jóval nagyobb méretűek, és kifejezetten epikus csatákra vannak kihegyezve, ebből kifolyólag csakis csapatokba verődve juthatunk azok mélyére. Érdemes tehát társakat keresni, hiszen a nagyobb kihívás nemcsak nagyobb zsákmánnyal, hanem az összeszokott társaság csapatjátékának élményével is jár.

A csapatjáték persze a túlélésen felül karrierünk szempontjából is fontos, tekintve, hogy minél jobban teljesítünk a csapaton belül, annál inkább nő a presztízsünk mind társaink, mind a többi játékos szemében – kellő siker esetén világhírnévre tehetünk szert, és egyszer csak arra leszünk figyelmesek, hogy önként csatlakoznának hozzánk a zöldfülű pubi rajongók.

Csapaton belül természetesen többféle szerep közül választhatunk: lehetünk gyógyítók (sámán, druida, pap osztállyal), akik a háttérből operálva próbálják a többiekben tartani a lelket (ez sem egyszerű feladat, elfogyhat a manánk, vagy megeshet, hogy túl sok ideig tartó varázslatot választunk stb.), és tankok (harcos vagy lovag osztállyal), akiknek feladata többnyire az ellenséges szörnyek figyelmének elterelése és támadásainak felfogása. Rendszerint ezek a karakterek a csoport vezetői, mivel ők tartják a hátukat az ütközet elejétől a végéig.

Elhanyagolható szerepkör még a hibridéké, ami a fenti kettő szerencsétlen egyvelege – ellenben a varázslathasználók meglehetősen hasznosak, mivel távoli, nagy erejű támadásaikkal gyengítik le az ellent. Persze, ha támadásunk az elbaltázott stratégia, vagy még kínosabb esetben a csapatösszeállítás hiányosságai miatt kudarcba fullad, fontos, hogy ne rohanjunk el fejvesztve, a futás ugyanis felkelti a környező szörnyek figyelmét, és akár a teljes csapatunkat halálos veszélybe sodorhatjuk.

ELŐZMÉNYEK

2002-ben a Warcraft III: Reign of Chaos - köszönhetően a remekül kidolgozott stratégiai elemeknek és a csodálatos grafikának - nagy sikert aratott, amit a The Frozen Throne kiegészítő képes volt még tovább fokozni. Ekkor már tudtuk, hogy készül a a Warcraft III továbbfejlesztett grafikus motorjával hajtott World of Warcraft, hiszen annak fejlesztése 2001-ben elkezdődött, mégis sokan kételkedtek benne, hogy a mindig is stratégiának megalkotott Warcraft világot hogyan lehet átültetni MMORPG alá. Aztán az első képek majd videók után a világ figyelme egyre inkább a készülő remekmű felé fordult, mostanra pedig már milliók várják, és egy szóval illetik a játékot: "Wow!"

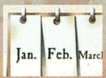
EZ+AZ

Warcraft

+

MMORPG

×



Blizzard-késések

=

W.O.W.

> "A Diablo II után egy újabb megismételhetetlen játék a Blizzardtól."

INTERJÚ AZ EGYETLEN MAGYAR BÉTA-TESZTERREL

Titkosszolgálati módszerek és némi vudu mágia alkalmazásával ráleltünk a World of Warcraft bétatesztjének egyetlen magyar játékosára, Radicalra, aki mellesleg a Blizzard által is elismert magyar rajongói oldal, a World of Warcraft Hungary (www.worldofwarcraft.hu) szerkesztője.

PC Guru: Hogyan sikerült a bétaverziót megszerezned? Hiszen elvileg csak Észak-Amerikában és Dél-Koreában indult publikus teszt...

Radical: Bétatesztre sajnos nem választhattak ki, viszont egy amerikai ismerősömet igen – aki megnézte a játékot, és mivel annyira nem jött be neki, én meg szinte főállásban foglalkozom World of Warcrafttal, odaadta a példányát...

PC Guru: Mennyit játszottál eddig a bétával és milyennek találod?

Radical: A játékban található "/played" parancsnak köszönhetően egészen pontosan meg tudom mondani, hogy 1 nap, 13 óra, 14 perc, 9 másodpercet töltöttem eddig a World of Warcraft világában (nyolc napja kaptam meg egyébként). Messzemenőkig elégedett vagyok a játékkal. Ahhoz képest, hogy béta, hihetetlenül jó! A grafikától eltekintve mindenben lenyomja a jelenlegi király Lineage 2-t.

PC Guru: Milyen és hányadik szintű karakterrel játszol?

Radical: Élőhalott boszorkánymesterrel nyomulok, jelenleg a 15. szintnél járok.

PC Guru: A szintlépések hogyan bővítették lehetőségeidet?

Radical: Szintlépéskor új varázslatok, ruhák, fegyverek megtanulására, illetve megvételére nyílik lehetőség, és persze értelemszerűen magasabb szintű lények ellen sikeresebben vehetjük fel a harcot. Újabb területek is megnyílnak, amelyek eddig el voltak zárva előlünk.

PC Guru: A játékot mennyiben határozta meg a két frakció, a Horda és a Szövetség szembenállása, az eleve elrendelt „ő ork (ember), tehát utálom" viszonyon túl?

Radical: Azon a szinten, ahol én járok, még nincs túl sok lehetőség ellenségekkel találkozni, egyetlenegyszer futottam össze egy 38. szintű gnóm mágussal. Természetesen nem estem neki... Ellenséges területre sem tudok még eljutni, mert mire odaérnék, a magas szintű lények szétszednek.

PC Guru: Volt már részed nagy, epikus csatákban?

Radical: Ilyen csatában sajnos még nem vettem részt, szintén a szintem miatt, de még csak nem is hallottam arról, hogy történt volna ilyen. Nem is tudom, hogy a fejlesztők belerakták-e már a nagy frakciós csatákat a programba.

PC Guru: Kalandjaid közül melyik volt a legemlékezetesebb?

Radical: Nem tudnék kiemelni egy emlékezetesebb csatát sem, mivel folyamatos élményt ad a játék. Az biztos, hogy a legjobb, amikor ötfős csapattal küldetéseket oldunk meg.

PC Guru: A bétateszt során a fejlesztők folyamatosan toldozgatják-foltozgatják a rendszert, mennyiben más a mai verzió a fejlesztés korábbi stádiumához képest?

Radical: Kétszer 2 giga adatot kellett eddig letöltenem. A világban túl nagy változások nem történtek, bekerült pár temető, javították a karakterek kidolgozottságán, a legnagyobb változtatások a színfalak mögött történtek, ezeket csak hosszabb idő után lehet észrevenni.

PC Guru: Mi az, ami még fejlesztésre szorul, illetve ami személy szerint neked hiányzik a játékból?

Radical: Nagyon hiányzik, a szabad játékos-játékos elleni harc (most csak párbaj van, mert a PvP-rendszert még bütykölgetik), de ezt állítólag nemsokára megoldják. Olyat nem tudok mondani, ami kellene, de nem rakták bele, a blizzardos srácok mindenre figyeltek és mindenre gondoltak!

Csatákon túli élet

Igazi, keményvonalas Blizzard-ellendrukkereknek kell ahhoz lennünk, hogy azt higgyük, a World of Warcraft csupán RPG-be oltott vagdalkozás. Egyáltalán nem kell elfeledett kazamatákban koszos XP-k után kajtatva sínylődnünk ahhoz, hogy fejlődést tapasztaljunk karakterünkön. Képzettségeinket ugyanis – ha nem is olyan gyorsan, de – kasztunk egyik mesterének segítségével is tökéletesíthetjük, és ha még ehhez sincs kedvünk, a nagyobb településeken biztosan található egy-két fogadó, ahol egy korsó sör társaságában aktuális tippeket, pletykákat cserélhetünk (vagy terjeszthetünk), ellenségeskedést szíthatunk, vagy az aktuális vérdíjakat tekinthetjük meg. Szerencsére bárhol vagyunk, a fejlett bankhálózatnak köszönhetően értékeink mindig kéznél lesznek, ami a boltok, kereskedők, kovácsműhelyek nagy számának ismeretében kiemelt jelentőséggel bír. Mint ahogy a városi arénák is: legújabb eszközeinket, mágikus tudományunkat ugyanis barátságos meccsen is próbára tehetjük a többi játékos ellen. Nincs is annál szebb, mint amikor az őrjöngő közönség a mi győzelmünket ünnepli...

Dőzsölni már csak azért is érdemes (bár bizonyára nem oly szórakoztató) a World of Warcraft világában, mert az alkotók a leendő játékfüggőségi perek megelőzése érdekében kitalálták az ún. kipihentségi faktort, azaz minél több szörnyet öl meg a karakterünk, annál fáradtabb és tapasztalati pontra kevésbé fogékony lesz. A fogadókban pihenni így előbb-utóbb mindenkinek kell, méghozzá nem is keveset, a fejlesztők ugyanis nyolc órában határozták meg a haldoklástól a teljesen gyógyulásig szükséges időmennyiséget.

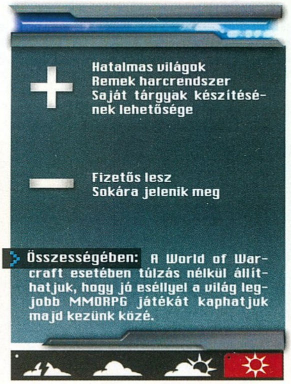
A halál beálltával sem szakad vége játékunknak, csupán testünk pusztul el, szellemünk továbbra is e világhoz kötődik. Három lehetőségünk van: visszaköltözünk megfáradt testünkbe, és megvárjuk, míg felélesztenek a csapattársak; szellemként keresünk valakit, aki hajlandó feltámasztani (ekkor közvetlenül mellette éledünk fel és tapasztalati pontot sem veszítünk, de kis ideig kábák leszünk); végül a temetőben található gyógyító NPC segítségét is kérhetjük, jelentős XP-veszteség ellenében. Addig azonban élvezhetjük a szellemlét kiváltságait, azaz áttetsző túlvilági lényként gyorsabban futunk, látunk olyan dolgokat és lényeket, amiket halandó perspektívából nem (utóbbiak meg is támadhatnak), és a legjobb: kimondottan szellemküldetéseket is elvállalhatunk!

Földöntúli hangokért persze nem kell az árnyékvilágba hajszolnunk magunkat, ha isteni hatalmú hangot szeretnénk a Warcraft-univerzumban hallani, elég a játékmester hívóikonjára bökni, aki azonnal ott terem, hogy segítsen, ha valakinek kérdése lenne a játék bármilyen részével kapcsolatban.

Világos!

A fentiek alapján jól látható, hogy a Blizzardot temetni felesleges – a Diablo-rajongók azért izgulhatnak kissé, hiszen az ő gárdájuk valóban megrogyott – a World of Warcraftot elnézve nincs gond a kaliforniai csapat háza táján! Ha pedig igaznak bizonyulna a pletyka, miszerint ingyenes, havidíjmentes játékként dobnák piacra, (erre sajnos vajmi kevés az esély, hiszen azonnal cáfolták) valószínűleg utolérhetetlen előnyre tehetne szert hasonszőrű társaival szemben.

Puma



A szőnyegekre a WoW világában is vigyáznak

Az orkok illusztris felső vezetése

UEFA EURO 2004 bajnokság az ÁRKÁD-ban!

© 2002 UEFA TM

UEFA Euro 2004 PORTUGAL

Gyere és légy Te az év virtuális Európa Bajnoka és mérkőzz meg a PC GURU szerkesztőivel 2004. június 11.- 20.- a között az ÁRKÁD üzletházban az Örs Vezér téren.

Programok:

EA - Intel Euro2004 játékshow
HP digitális foci-fotósarok
Rugóbajnokság
Gyermekprogramok
Beckham frizuraverseny
Intel Centrino Wireless technológia - élménysarok
Sorsolás - értékes nyeremények MINDEN NAP

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY | PC GURU | LG Life's Good | Microsoft Windows xp Home Edition | ÁRKÁD ÖRS VEZÉR TERE | EA SPORTS | Max & Future | hp invent | Logitech | adidas | intel inside pentium 4

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon, group used with permission. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. 'PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of ony Computer Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.' The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

Legendás utód?

GTR The Ultimate Racing Game

:: fejlesztő simbin development :: kiadó még nincs :: web www.simbin.com :: megjelenés 2004 nyár

A svéd és angol székhellyel is rendelkező fejlesztőcsapat első saját játékával nagy fába vágta a fejszéjét - viszont az is igaz, hogy az a bizonyos fejsze a legkiválóbb anyagból készült...

Amikor a szerkesztőségben autós játékokra terelődik a szó, Sasa állandóan azon sopánkodik, hogy az 1998-as Grand Prix Legends óta tulajdonképpen nem jelent meg igazi szimulátor. Ilyenkor mindig felhozom példaként a NASCAR Racing 2003-at (persze előre tudom a válaszát: „Ááá, azzal nem játszik senki sem...!"), de valójában igazat kell neki adnom, tényleg nagyon sovány a felhozatal. Ám 3-4 hónap múlva meg lesz a meggyőző válaszom folyamatos kesergésére!

Mindenből a legjobbat

Nem mondhatni, hogy a SimBin a semmiből robbant volna be a köztudatba, igaz, eddigi munkáikat csak a barkácsoló kedvű játékosok élvezhették (nevük egyébként a „simulation" és a „binary file" szavakból tevődik össze, ezzel is azt jelképezve, hogy a csapat profi fejlesztőkből, egyben szimulátor-, és motorsport-őrültekből áll). A srácok az EA Sports Formula 1-es sorozatához készítettek különböző modokat, legnagyobb dobásuk kétségkívül az F1 2002-höz fabrikált GT Racing 2002 volt, amiről még a sokat tapasztalt Electronic Arts-os emberkék is elismerően szóltak. Az óriási sikeren felbuzdulva elhatározták, hogy a kiegészítések után saját játékot készítenek, aminek természetesen meg van az a hatalmas előnye, hogy nem kell kész alaphoz alkalmazkodni, hanem a legelső billentyűleütéstől úgy építik fel az egészet, ahogy nekik tetszik. Mondanom sem kell, a mérleg másik serpenyőjében ott van a sokszoros munkaigény, a feladathoz mérten megnövelt fejlesztői gárda (32 főre duzzadt a csapat létszáma), a forgalmazás útvesztői, és még számtalan nehézség, amivel szembe kell nézni, különösen akkor, ha olyan tökéletesen élethű játékot szeretnének alkotni, mint a GTR lesz. A téma pedig mi más lehetne, mint a jól bevált FIA GT bajnokság...

A GT Racing 2002 minőségét látva nem volt nehéz meggyőzni az FIA (Nemzetközi Automobil Szövetség) illetékeseit, hogy engedélyükkel segítsék a GTR munkálatait, ennek köszönhetően a fejlesztők 2003 nyara óta ott vannak minden GT futamon, és gyűjtik az információkat. Még soha egyetlen szimulátorban sem valósult meg ilyen szoros együttműködés a valódi versenyszériával! A tavalyi év során, és idén is megkaptak minden szükséges adatot: a csapatoktól a versenypályákkal és az autókkal kapcsolatos tapasztalatokig, a telemetria adatokat a MoTeC biztosította, a felfüggesztési jellemzőket a KW Suspension szállította (mindkét cég a bajnokság hivatalos résztvevője), a gumikról szóló adatszolgáltatást pedig a Dunlop, a Michelin és a Pirelli végezte, ezzel is segítve a minden eddiginél élethűbb szimulátor elkészítését. A fizika fejlesztése és a vezetési dinamika beépítése Doug Arnao, amerikai autóversenyző (háromszoros SCCA bajnok) irányításával történt, aki már anno a GPL esetében is segédkezett a Papyrusnak. Húsz éves versenyzési és versenyautóépítési tudásával olyan adatok tömkelegét tudta a játékba beépíteni, amelyek eddig még egyetlen fejlesztőcsapat számára sem voltak hozzáférhetőek: aprólékos beállítási tanácsok, speciális hőmérsékleti grafikonok, csúszási szög (slip angle)... még az is le lesz modellezve, hogy az aszfaltra rakodó gumi és kosz függvényében hogyan módosul a pálya tapadása! Ha valaki az estéit nem a váltóáttétel vagy a differenciálmű bütykölésével tölti, annak sem kell kétségbe esnie, ugyanis minden autóhoz és pályához lesz Arnao-féle alap setup, beállítási útmutató, továbbá a versenyzők videó formájában megmutatják, hogy az adott helyszínen miként kell menni, mire kell vigyázni.

A valósághűségre való törekvés miatt számtalan videofelvételt és több ezer fényképet készítettek a fejlesztők, de az aszfaltcsíkok feltérképezéséhez ezeken kívül GPS és CAD adatokat is felhasználtak. A motorhangokat, a bokszok zaját, a nézők ujjongását stb. a helyszínen vették fel, így biztosítva az autentikus hangzást. A szimulátor az Image Space Incorporated (ISI) legújabb, Motor 1.0 technológia elnevezésű engine-jét használja, ami nem azonos sem az F1 Challenge, sem a NASCAR Thunder 2004 engine-jével, hanem a több mint tíz éves ISI fejlesztés SimBin által jelentősen átdolgozott változata. A rendszer olyan részletezésre ad lehetőséget, mint a teljes időjárás-modellezés, a legfejlettebb árnyékolás és megvilágítás használata (a nap mozgásával az árnyékok is változtatják a helyzetüket), vagy a spai 24 órás verseny, amikor is a résztvevők sokasága miatt egyszerre 56 autót kell kezelni. Ez azért nagy kihívás, mert idáig még egy játékban sem volt erre példa, arról nem is beszélve, hogy a napszakok változása tovább bonyolítja a helyzetet. A fejlesztők gondolnak a kevésbé profi játékosokra is, ezért be-építik az arcade módot, amiben az egyszerűbb fizika miatt jóval könnyebb dolga lesz a versenyezni vágyóknak.

["Talán a GTR személyében végre eljön az a játék, amely képes a GP Legends nyomába érni"]

Álomvilág

A játék a teljes 2003-as évadot tartalmazni fogja. A tíz versenyhelyszín sorrendben a következő: Barcelona, Magny-Cours, Enna Pergusa, Brno, Donington, Spa, Anderstorp, Oschersleben, Estoril és Monza. Ha valaki nem követi a GT bajnokság minden rezdülését, a

> Az ajándékok jól elférnek az első ülés alatt

> Az íves kasztnin kissé előrecsúszott a tükör

Egy ekkora autón bőven jut hely reklámnak... na jó kicsit retusáltuk a lámpa alatti részt

Itt most pontosan ki merre tart?

többségüket akkor is be tudja azonosítani (ha máshonnan nem is, a Forma 1-ből biztosan), de az autósportokban járatosaknak egyik sem cseng idegenül. Ahogy az autóválaszték sem, amelyet négy nagy csoportra oszthatunk. A csúcskategóriát a GT autók képviselik (6-8000 köbcentis, 600 lóerős gépek, három másodperc alatt vannak százon): Ferrari 550 Maranello, Chrysler Viper GTS-R, Lister Storm, Saleen S7-R, Porsche 911 GT2. Mivel a játék a teljesség igényével készül, a választékban helyet kapott a Ferrari 575 GTC (az olaszok csak az utolsó előtti versenyre készültek el vele), sőt még az a Lamborghini Murciélago R-GT is, ami csupán a szezon utolsó futamán, Monzában indult, és ott is csak az első időmérőig körözött (a 15. lett), a másodikon már részt sem vett.

Az N-GT osztály már nem ennyire népes, legalábbis ami a versenygépek különbözőségét illeti (ezek gyengébbek, kb. 450 pacit tudnak – jól nézünk ki, már 450 LE is gyengének mondható..): Ferrari 360 Modena és Porsche 996 GT3-RS. Ez a két osztály mind a tíz versenyen szerepel, ellentétben a következő kettővel, amelyekkel csak Spában, a 24 órás viadalon állhatunk rajthoz. A G2-be (Group 2) olyan különlegességek tartoznak, mint a Vertigo Streiff, a Mosler MT900, a Porsche 996 Turbo, a Seat Toledo, a Chevrolet Corvette C5-R és a Morgan Aero 8, a G3-ban pedig Porsche 996 GT3 Cup, BMW Z3 M és Lotus Elise szerepel. Illusztris névsor, nemde? Összesen 68 autó szerepel a kínálatban, ám néhány az elején még rejtve lesz, a bajnokság előrehaladtával lehet majd a titkosítást feloldani (valószínűleg G2 és G3 járgányok lesznek a bónuszok).

Egy program manapság nem jelenhet meg korszerű multiplayer nélkül, és a GTR nagy valószínűséggel teljesíti ezt az elvárást is. A tesztelés során 128 kbit feltöltési sebességű ADSL kapcsolattal húsz felhasználó lagmentesen tudott játszani, de a cél az, hogy akár 30-nál többen is probléma nélkül tudjanak csatlakozni. A legvalószínűbb megoldás a dedikált szerver támogatása lesz, ami online versenyzéshez a legjobb módszer. Egy autón maximum négy pilóta osztozhat majd, ami azt jelenti, hogy akár folyamatos 24 órás hálózatos futamnak sem lesz akadálya! Különféle kategóriák lesznek felállítva, így a képességednek megfelelő bajnokságban indulhatsz majd.

Visszaszámlálás

Hogy mikor vehetjük kézbe a játékot, pontosan sajnos még nem tudni. Április elején Henrik Roos (a SimBin elnöke és a Zwaans Racing csapat versenyzője) honlapján a donigtoni futamra, azaz június 26-27-ére időzített megjelenés volt olvasható, de időközben a dátumot nyár végére módosították. Bárhogyan is legyen, vigyázó szemünket a hamarosan publikussá váló demóra vetjük, és beizzítjuk végre a régóta a szoba sarkában porosodó kormányunkat.
(A DVD melléklet Extra könyvtárában a játékkal kapcsolatban sok érdekességet találtok. Mindenkinek kötelező!)
Ezer köszönet Csiki Péternek

Tasnádi Zoltán

Ezt a kanyarvételt Tasi követi el a demóban

UTÓIRAT

Az újság nyomdába küldése előtti utolsó pillanatban megkaptuk a press demót, amiben Spában lehet kipróbálni egy Listert vagy egy Morgant. Már ez a verzió is bizonyítja a fent leírtakat: a pálya mm-re pontos, az autók a legutolsó csavarig kidolgozottak, a motorhangok elképesztően élethűek. Billentyűvel irányítani ugyan reménytelen vállalkozás, de kormánnyal a legmerészebb álmainkat is túlszárnyalja, őrülten jó, a legapróbb úthibákat is érezni, és az autó minden pillanatban úgy viselkedik, ahogy azt a valóságban tenné. Még a telemetria rendszer nagy része is használható, a köreinkről irdatlan mennyiségű adatot elemezhetünk. Ez az egész egyszerűen hihetetlen! Természetesen amint kiadásra kerül a publikus demó, azonnal feltesszük a DVD mellékletünkre.

JÁTÉK VAGY VALÓSÁG?

Az idei első versenyen, Monzában néhány szerencsés kipróbálhatta a játék bétaverzióját, és még a finoman szólva félkész verzióról is csak felsőfokú jelzők voltak hallhatók. Valódi GT pilóták is kíváncsiak voltak rá, szabadidejükben egyből a SimBin sátra felé vették az irányt, és odaültek a monitor elé. Nekik szintén az volt a véleményük, hogy megtévesztésig hasonlít az igazira, csak ámultak, hogy lehet ennyit kihozni egy számítógépes játékból... A realisztikusságot kitűnően példázza, hogy amikor Henrik Roos (háromszoros svéd bajnok) futott egy kört a Lister Stormmal, a végén így kiáltott fel: „Ez pontosan az az idő, amit a pályán reggel mentem a Viperrel!". Nem maradt sok idő az eszmélésre, mert máris kérte a helyet Klaus Abbelen (európai GT bajnok), majd Walter Lechner Jr. (Le Mans-i 24 órás bajnok), és mindketten el voltak ragadtatva. Ám Ian Bell, a SimBin alapítója akkor húzta ki magát igazán, amikor Christophe Bouchut (kétszeres FIA GT bajnok, és az egyetlen ember, aki megnyerte a három legnevesebb 24 órás versenyt: Le Mans, Daytona és Spa) a játék végén fülig érő szájjal ennyit mondott: ez nagyon-nagyon jó! Nem véletlen, hogy a verseny rajtja előtt egy órával, amikor már készülni kellene a futamra, még mindig ott tülekedtek a pilóták a gép előtt, és szinte veszekedtek, hogy ki legyen a következő...

Bezzeg mi az igazi autóknál tülekednénk

\+ Várhatóan kitűnő fizikai modellezés, precíz irányítás, csúcsminőségű grafika és hanghatások, remélhetőleg hibátlan multiplayer

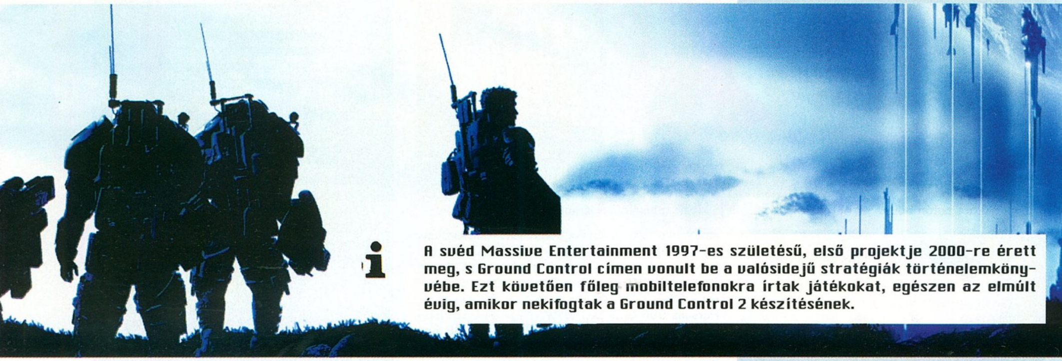
– Nem tudok negatívumot mondani. Most még minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve

Összességében: A készítők minden téren a tökéletesre törekednek, és ez biztosítékot jelent arra, hogy a GTR-t a szimulátorok királyaként fogjuk tisztelni

Látványorgia nélküli bétateszt

Ground Control 2 Operation Exodus

:: fejlesztő massive ent. :: kiadó vivendi :: web www.groundcontrol2.com :: megjelenés 2004 július



i **A svéd Massive Entertainment 1997-es születésű, első projektje 2000-re érett meg, s Ground Control címen vonult be a valósidejű stratégiák történelemkönyvébe. Ezt követően főleg mobiltelefonokra írtak játékokat, egészen az elmúlt évig, amikor nekifogtak a Ground Control 2 készítésének.**

A stratégiák meglehetősen lomhán végbemenő evolúcióján végigtekintve két irányvonalat különíthetünk el : a dominánsabb, nyersanyagtermelős játékmenettel megáldott stratégiákat (Warcraft, Command & Conquer és társaik), és a pusztán a csatákra koncentráló, taktikai érzékünket jobban megdolgoztató műfajúakat. Majd tíz évvel ezelőtt létezett egy Steel Panthers nevű, II. világháborús ütközetekre fókuszáló játék (mit létezett, az igazi stratégák drogja volt!), amely a történelmi hűség érdekében kizárólag az összecsapásokra koncentrált – még is, a 2000-ben megjelent Ground Controlt tartják utóbbi al-műfaj igazi forradalmi megteremtőjének (talán mert ez volt a stílus egyik legkiforrottabb darabja, ki tudja).

A forradalom márpedig komoly dolog, semmiképpen nem lehet félvállról venni, pláne Mátrixosan elbliccelni, és szerencsére így gondolják ezt a svéd illetőségű Massive Entertainment fejlesztői is, hiszen Ground Control 2: Operation Exodus címmel már javában készítik a folytatást, amelynek multiplayer bétájába nyerhettem betekintést. Így se mindenbe sajnos, hiszen hiába szerepel három frakció (NSA, vironok, Terran Empire) a Ground Control 2-ben, a béta csupán az első két felet engedte egymásnak feszülni.

Ez nem ígéret

Először is hadd szögezzem le, a fejlesztők interneten és offline lapokban (köztük a februári PC Guru interjújában) fellelhető nyilatkozatai mind állják a sarat. A játékmenetet illető újító szellemű elképzeléseiket valóra váltották, és jelentem, remekül működnek! Ilyen újítás például a járművek páncéljának differenciálása (azaz a járgányok oldalsó és hátsó páncélja jóval gyengébb az elülsőnél), aminek köszönhetően jóval nagyobb szerepet kaptak a szárnymanőverek, így egy jól sikerült bekerítő hadmozdulattal akár végleg eldönthetjük egy csata sorsát.

["Kipróbálás után is úgy érzem, a Ground Control 2 valóra váltja a hozzá fűzött reményeket"]

Mindehhez előbb seregünket kell rendbe szednünk: mivel itt termelésről, illetve gyártásról szó sem lehet, a kezdőcsapatot és a későbbi utánpótlást egy űrbázisról alászálló Dropshippel rendelhetjük meg. Technológiai fa hiányában minden egység azonnal a rendelkezésünkre áll (legalábbis multiplayerben), csak a pénzünk és a Dropship raktere szab határt elképzeléseinknek. Rendelésünk során öt egységtípusból válogathatunk (infantry – gyalogság, vehicles – járművek, terradynes – homokjárók, helidynes – légi járművek, equipment – fix felszerelések), ezek mindegyike 3-4 (NSA oldalon), illetve 2-2 (virons oldalon) egységet foglal magába. Hatalmas meglepetéseket ne várjunk, legalábbis alap-

Ez a mech talán ED-209 leszármazottja

Ekkora össztűztől még a kanyon is kiszélesedik

Most aztán benne vagyunk a trutyiban

VIRON EGYSÉGEK

Szándékosan emeltem ki a vironok egységeit, ugyanis nem véletlen, hogy adott típusokon belül csupán kétfajta egységet lehet a Dropshippel lehívni. A vironok azonos alapegységei (pl. Prime Clanguard, Missile Clanguard stb.) tudniillik biotechnológiai fejlesztéseiknek köszönhetően fuzionálhatnak egymással, hogy többnyire lassabb, ugyanakkor jóval erősebb új egységet hozzanak létre.

Nem, az nem én voltam az 5. elemben!

Veterán egységeink össznépi támadás keretében ostromolják a győzelmi pontot

Bemutatkozik a kezelőfelület is végre

esetben, ugyanis a Massive-os fiúk hagyományosnak számító tüzérségi, géppuskás és rakétás járgányokkal, illetve légi járművekkel szolgálnak csupán. A duplacsavar a másodlagos tüzelési módban rejtőzik, az alkotók ugyanis feltehetőleg beleszerettek a Starcraft Siege Tankjába, és az egész Ground Control 2 arzenált igaz szerelmük kinyilatkoztatásának szentelték. Szinte minden egység rendelkezik ún. secondary mode-dal, ami meglehetősen pikáns ízt ad az adok-kapoknak. A vironok Helidyne-je például nagy hatótávolságú alkalmi radarrá tud átvedleni, az NSA oldal Liberator Terradyne-je váltogathatja a rakéta- és a gépfegyver-üzemmódokat (öntelt gyalogosok ellen kiváló!), a Light APC a biztonságosabb csapatszállítás érdekében füstgránátokkal képes álcázni magát a csatatéren, vagy ha ez nem megy, a Transport Helidyne (járműszállító helikopter) felkaphatja a levegőbe, hogy az ellenség hátába kerülhessen.

A gyalogsággal is hasonló a helyzet: a Raptor Sniper és a Siege Soldier (valamint a vironok hasonló egységei) kérésünkre beáshatják magukat a földbe, ekkor nagymértékben megnő a lőtávolságuk, ám amíg föl nem oldjuk a zárat, mozdulni semerre sem tudnak. De minek is ficánkolnának, elvégre józan stratéga nem hagyja a csatatéren a bakáit, amint lehetőség adódik rá, egyből épület fedezékébe vagy magaslati levegőjű toronyba vágja őket, ahonnan biztonságosabban pásztázhatják a terepet. Ekkor ráadásul még a felderítés irányát is megadhatjuk nekik, csupán egy kattintás, és az objektum megfelelő oldalán szobroznak tovább. Persze nem csak lepusztult városromok szolgáltatják a fedezéket katonáinknak, sűrű erdőségek is tagolják a tájat – mivel csak a gyalogosok képesek áthatolni rajtuk, észrevétlenül meglephetik az ellenséget.

A győzelemhez nem a totális megsemmisítés barbársága vezet, az alkotók ugyanis elszórtak a pályákon ún. győzelmi pontokat, amelyek elfoglalásával nyerhetjük meg a partit. No persze nem csak a puszta dicsőségért érdemes megszállni ezeket, hiszen a pontok a Dropship leszállóhelyeként is szolgálhatnak a későbbiekben – egyszóval kulcsfontosságúak az utánpótlás tekintetében.

> ? A leszállási pontok elfoglalása a könnyebb győzelmet is jelenti, többek közt az utánpótlási útvonalak bővítése, vagy extra tüzérségi támogatás révén, sőt akár a Dropship fejlesztésére is lehetőségünk nyílik.

A látványorgia elmaradt

A Ground Control 2 multiplayer bétája a körítést tekintve ugyan nem szégyenkezik, de hogy szendén pironkodik, az biztos. Az eddig közkinccsé tett képek, videók sokkalta részletesebb képi világot ígértek, a poligonszám mintha itt egy nagyságrenddel kisebb lenne, és az egész kissé pontatlannak hat. A katonák például közel nem olyan kidolgozottak, mint várná az ember, sután, enyhén lebegve menetelnek a hídon, a vizet nem fodrozza a Helidyne sugárhajtása, és mindezek tetejébe a Dropship kirakodásakor csak lenyílik a raktér ajtaja, de nem gördülnek le rajta a megrendelt járgányok, hanem a semmiből tűnnek elő. Ezt még lehet a bétára fogni, hogy a fejlesztők csupán a játékmenetet akarták csiszolgatni a teszt során, de azért némi visszafogott felhördülést megérdemel. Így sajnos a három pálya (hőfödte táj, sivatagos kanyon, zöldellő ligetek, erdőségek) sem ejti az embert ámulatba, pedig a képek alapján egyértelműen dobogós helyezésért kiáltott a program az RTS-mezönyben. Ahogyan a kezelőfelület is: egérrel és a könnyedén végigzongorázható hotkey-rendszerrel bármit elérhetünk, mi több, intelligens egységeinket is! Kis seregünk ugyanis vad horda helyett tényleg csapatként viselkedik: bár furcsa volt elsőre, de a mindenkori csapat a leglassabb egység sebességével menetel előre, elkerülve a távolsági egységek lemaradását a gyorstüzelésűekkel szemben.

Klónszagú, de nem büdös

Tagadhatatlan, hogy a Massive Entertainment mindent elkövet a sikerért, ha kell, jótól is lop, de mindezt oly elegánsan és a saját ötleteivel megbolondítva tálalja, hogy a Ground Control 2: Operation Exodusnak szó nélkül kiosztható lenne a taktikai RTS műfaj megreformálásáért járó képzeletbeli különdíj.

Puma

Brrr, én nem megyek bele a vízbe!

Ez a tank erősen Phantom Menace szagú...

POSZTERHŐSÖK

A napokban felkerült két új, moziplakátokat idéző, a két mutatósabb főhőst ábrázoló poszter a játék hivatalos oldalára.
www.groundcontrol2.com/en///upload/Posters/Poster_Angelus_Pointing.jpg
www.groundcontrol2.com/en///upload/Posters/Poster_Vlaana_Rifle_on_Shoulder.jpg

Mondd, te kit választanál?

+ Játékmenetbeli újítások, dropship-rendszer továbbfejlesztése, másodlagos tüzelési módok

– Bétában butított grafika

Összességében: Pazar látvánnyal operáló, tartalmas stratégiának várható, a nyár nagy slágere lehet

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE INTERJÚ

i 1998-ban az Eidos égisze alatt jelent meg az időközben trilógiává érett, műfajteremtő taktikai akciójáték, a Commandos, mely roppant durva nehézségi foka ellenére (vagy tán éppen azért), újszerű játékélményével és remek grafikájával azonnal belopta magát a játékosok szívébe. Bár voltak szerényebb próbálkozások a klónozásra, követői közül maradandót csak a Spellbound csapata tudott alkotni, a vadnyugati környezetben játszódó Desperados: Dead or Alive-val. A Commandos harmadik részét már tavaly magunk mögött tudhattuk, míg a német csapat ezalatt "csak" a Robin Hoodal és a Chicago 1930-al rukkolt elő. Most azonban végre megtört a jég, sikerült mikrofonvégre kapnunk Jean-Marc Haessinget, a Spellbound kreatív igazgatóját, akit a Desperados folytatásáról faggattunk.

PC Guru: Az előzetes képek jelentős grafikai előrelépésre engednek következtetni, és új nézőpontot is felfedezhetünk rajtuk, ezért először a látvány és a kezelőfelület összekapcsolódásáról szeretnélek kérdezni. Lesz-e lehetőség a játékban több szintű zoomolásra? Forgathatjuk majd a kamerát a jobb áttekinthetőség érdekében?
Jean-Marc: Mivel a játék ezúttal 3D-ben készül, igen ütős grafikus engine-nel, nem hagyunk kihasználatlanul semmit a technológia által nyújtott lehetőségek közül. A játék során bármikor lehet szabadon zoomolni és forgatni a kamerát – a térképen, valamint épületeken belül és kívül egyaránt. Természetesen a forgatás sem csak előre meghatározott szögű lépésekben lehetséges, hanem folyamatosan, korlátozás nélkül.

PC Guru: Lesznek videóbejátszások a küldetések közben is?
Jean-Marc: Igen, rengeteg játék közbeni rövid, de látványos animáció fokozza a hangulatot. Ezek a Desperados első részének renderelt mozijaihoz hasonlóan izgalmas párbeszédek, vagy látványos akciójelenetek lesznek.

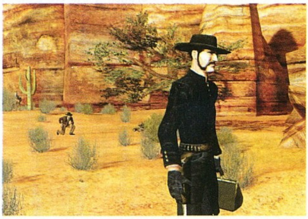
PC Guru: Megmaradnak-e a szereplők egyéni képességeire alapuló szituációk, vagy lesznek közös, csapatban használható képességek, amelyek pl. tűzharcban hasznosak?
Jean-Marc: A hat karakter mindegyike (Mia helyét új szereplő veszi át!) rendelkezik egyedi képességekkel ugyanúgy, ahogy a Desperados: Dead or Alive-ban ezt megtapasztalhattuk, ráadásul mindegyik ilyen képesség több lehetőséget is rejt majd. Mivel vadnyugati játékról van szó, természetes, hogy minden szereplőnek a kisujjában van a lövöldözés képessége, de hatékonyságuk e téren különböző. A speciális képességek is eltérnek valamennyire az előzőekben megszokottaktól, és a taktikai lehetőségek jobb kihasználása érdekében a játékos kiterjedt és könnyen használható gyors-akció (quick action) rendszerben választhat közülük, és kombinálhatja őket..

PC Guru: Lesz multiplayer opció? Ha igen, hány játékos számára?
Jean-Marc: Gondolkodunk a multiplayer módon, de még korai lenne részleteket mondani ezzel kapcsolatban.

PC Guru: Terveztek-e többnyelvű megjelenést?
Jean-Marc: Igen, nagy valószínűséggel már az első kiadás is egyszerre fog megjelenni angol, német és francia nyelven, és még a spanyol és olasz nyelvű megjelenést is meg merném előlegezni ezzel egy időben.

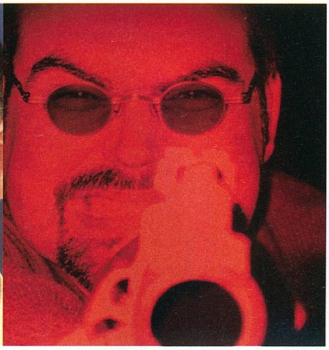
PC Guru: Nos, engem leginkább az esetleges magyar verzió érdekelt volna…
Jean-Marc: A kisebb piacokra (mint a magyar is) szánt változatokat mi biztosan nem készítjük el, ilyenkor jöhet a képbe a magyarországi forgalmazó. Ő dönthet úgy, hogy magyar változatot fordít belőle, mi támogatni boldogan fogjuk, amivel csak tudjuk. Azonban erről – kiadó híján – még rettenetesen korai bármit is mondani.

PC Guru: Mennyiben változik a játék nehézségi szintje, összevetve az előző – az időre menő feladatoknak köszönhetően meglehetősen izzasztó – verzióval?



> A sunnyogást a környezet nem igazán segíti

Andreas Speer



Jean-Marc Haessig

Jean-Marc: Az első részben nem volt lehetőség váltani a nehézségi szintek között, és az időbeli korlátozást is sok játékos kritizálta. Ezúttal több időt töltünk a játék kiegyensúlyozásával, és megadjuk a játékosoknak a lehetőséget arra, hogy egy sor nehézségi szint közül választhassanak.

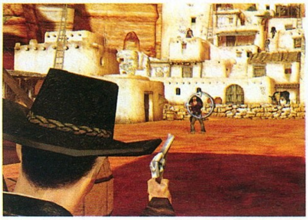
PC Guru: Mi volt eddig a fejlesztés legnehezebb része?
Jean-Marc: A 3D programozás jelentette a legnagyobb kihívást. A 3D engine-ünk olyan, mint egy vad ló – nagy kihívás betörni, és elérni vele a célt, ami a praktikus és könnyen használható kezelőfelület minden játékos számára. Jelenleg két nézőpontunk van a Desperados 2 irányításához. Az egyik a klasszikus izometrikus nézőpont (taktikai), a másik pedig a harmadik személyű kamera (akciónézet). Már elértük azt a pontot, amikor élmény játszani a játékot a duálnézőpontos aspektusból: folyamatosan váltogathatod a taktikai és az akció szemszöget, amikor csak szeretnéd, hogy a magad módján merülj el jobban a játék univerzumában.

PC Guru: Mi volt az, amit az első részből megtanultatok, milyen következtetéseket vontatok le leginkább a visszajelzésekből?
Jean-Marc: Ahogy már mondtam, összességében szeretnénk még jobbá tenni a játékot, megőrizve annak egyensúlyát úgy, hogy az egyformán elégítse ki az első rész rajongóit és a kezdőket is. A legelső terveink nagyon távol álltak a mostani állapotoktól és az első résztől is. Eredetileg olyan, akcióorientált játékot terveztünk, ahol csak egy szereplőt irányíthatunk, egyáltalán nincs taktikai nézet stb. Aztán addig-addig csiszolgattuk a programot, míg visszatérünk a gyökerekhez, és új ötletekkel fűszerezve tökéletesítjük a Desperados első részének játékmenetét. Biztos vagyok benne, hogy játék több mint méltó lesz a sikerre!

> **"Vajon képes lesz-e a cég e hosszúnak számító fejlesztési időt sikerjátékkal meghálálni?"**

PC Guru: Tervezitek, hogy a játékosok ötleteit is beépítitek a játékba?
Jean-Marc: Igen, természetesen. Az egyik nagyon ütős újdonság éppen a játékosok visszajelzése alapján került a programba: ez pedig az indiánok bemutatása lesz a történetben. Közülük az egyik legbátrabb új hősként fog csatlakozni Cooperhez és barátaihoz. Emellett nagyon sok rajongó szerette volna, ha a történet közvetlenül El Diablo halála után folytatódik... Ne feledjétek, az első részben Cooper nem tudta bebizonyítani ártatlanságát Smith meggyilkolása ügyében, így El Paso elől Új-Mexikótól északra menekült. Útközben találkozni fog egy Angel Face nevű gazemberrel, aki szintén régi ismerős Cooper életében...

Valószínűleg most is igaz a Hegylakós mondás



Ebből így tökéletes könyöklövés lesz!

PC Guru: Te személy szerint mit szeretsz leginkább a játékban?
Jean-Marc: Magát a játék világát imádom!

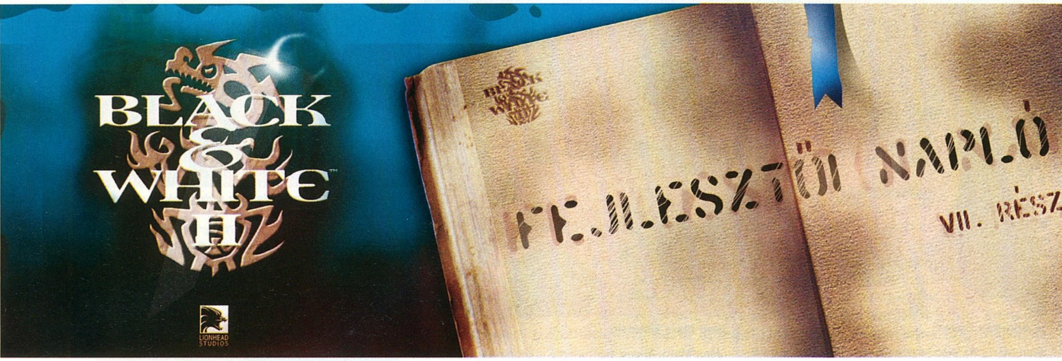
PC Guru: Naaa...
Jean-Marc: Oké, gondolom konkrétabb választ szeretnél... Nos, leginkább a csapat különleges képességeit kedvelem. Cooper kését és bilincseit, Kate csábítását és korbácsát (ez különösen nagy királyság!), Doc metszőszerszámát és vegyszereit, Sam kígyóját és TNT-jét, Sanchezt a Gattlinggal és a katapulttal, és végül, de nem utolsósorban Sólyomszemet, a navajo indiánt, az íjával és a tomahawkkal! De ez még csak a főhősök képességeinek rövid felsorolása volt – minden további szereplőnek megvannak a maga távlatai...

PC Guru: Egyelőre minden nagyon biztatóan alakul, de mikor próbálhatjuk ki mindezt végleges formában?
Jean-Marc: A megjelenés időpontja még nem fix, de bizonyos, hogy a játék nem lát napvilágot 2005 harmadik negyedéve előtt. Annyit azonban megígérhetek, hogy a várakozás jutalma a nagyszerű játék lesz! A Desperados 2 nekünk, és talán az egész műfajának is nagy ugrást fog jelenteni. Az eddigi játékainkon alapuló tapasztalatainkra és a rajongók visszajelzéseire alapozva azt mondhatom, a Desperados 2: Cooper's Revenge minden idők legjobb Spellbound játéka lesz!

PC GURU: Köszönjük az interjút, találkozunk az E3-on!
Jean-Marc: Ott bizonyosan nem, mivel a távoli megjelenési idő, és a ránk váró rengeteg munka miatt inkább itthon dolgozunk. De jövőre ott leszünk!

Ulukai

A zöld trutymónak tűnő valami a látószöget jelzi



:: fejlesztő **lionhead studios** :: kiadó **electronic arts** :: web **www2.bwgame.com**

Földrengések, amelyek szétszabdalják a tájat, és elnyelnek mindet, ami az útjukba kerül, vulkánok, amik szempillantás alatt nőnek ki a földből, és pusztító lávafolyammal terítik be a terepet; az idő és a tér korlátainak átlépése... Ezek bizony nem valami kontár varázslóinas játékszerei, hanem az igazi isteni hatalom megnyilatkozásai: pontosan az, amit a Black & White 2 a játékos kezébe ad.

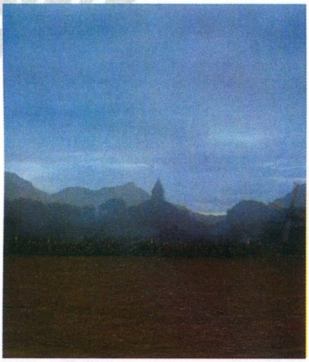
Néhányszor már említettem a naplóban, de most újra meg kell tennem: a Black & White első részével az volt a legnagyobb bajom, hogy nem éreztem magam igazi istennek játék közben – inkább valamiféle kifutófiúnak, aki a népet pátyolgatja, és mellékesen ismer néhány varázstrükköt is. A B&W2 csodáinak tervezésekor abból indultunk ki, hogy ezen az állapoton változtatni kell, olyan hatalmat kell adni a játékos kezébe, hogy tényleg minden felett állónak, isteni erejűnek érezze magát. Neil, a vezető grafikusunk például olyan vulkánkitörést készített, hogy saját szavait idézzem: „...ami mellett Pompeii langyos pukkanásnak tűnik csupán". Ahhoz, hogy ez valóban hatásos legyen, a csodákat működtető programot is teljesen újra kellett írnunk. A csodák így már nem csak az emberekre, a Lényekre, az épületekre stb. hatnak, de megváltoztathatják a terepet is, ami számtalan új taktika kiötlésére ad lehetőséget a játékosnak. Ennek hátterében egy vadonatúj szerkesztőprogram áll, amit a játék megjelenésekor szeretnénk publikussá tenni, hogy a vállalkozó kedvű játékosok is belekóstolhassanak a varázslatok világába.

Nagyon szerettem viszont az első Black & White-ban azt, ahogy a játékosnak lehetőséget nyújtott a kísérletezésre; ezt szeretnénk még tovább fokozni a második részben. Vegyünk példának egy egyszerű tűzgolyót. A legegyszerűbb felhasználási módja, ha bedobod az ellenfél katonái közé, hadd tegye a dolgát. De ha trükkösebb akarsz lenni, a tűzgolyót elrejtheted csapdákban, beleteheted ostromfegyverekbe, vagy az isteni kezeddel addig gyúrhatod, míg folyékony magma nem válik belőle, amit kedved szerint öntözhetsz az ellenség földjére. A fejlett folyadék-modellező fizikai rendszerünknek hála, a láva teljesen élethűen viselkedik, lefolyik a magaslatokról, mély árkokat vág a földbe, feltölti a hasadékokat, és minden útjába kerülőt elemészt.

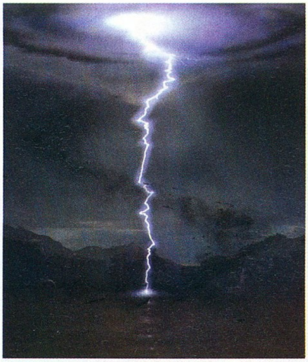
["A második részben végre valódi, isteni léptékű hatalom kerül a játékosok kezébe."]

Alapvetően két típusú csoda lesz a játékban. Az egyik csoportba a hétköznapi csodák tartoznak, amiket bármikor használhatsz újra és újra – a másik fajtát epikus csodának hívjuk. Ezek igazi nehézsúlyú varázslatok, amik alaposan fel tudják borítani az erőegyensúlyt a harcmezőn. Ma reggel egy teszjátékban egy egész hordányi viking harcos rontott a völgyben fekvő békés kis falumba, és egyetlen varázslattal két másodperc alatt letakarítottam őket a föld színéről. Hogy milyen csodát alkalmaztam? Majd ha meglátjátok a teljes verziót, biztos kitaláljátok magatok is, addig maradjon titok!

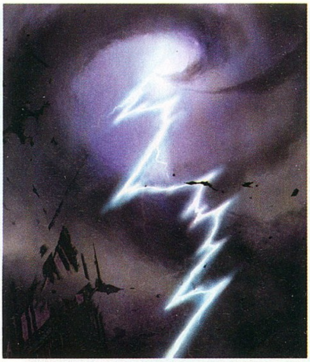
Ahogy a játék sok más eleménél, a csodák megalkotásánál is megdöbbenek néha, hogy milyen óriási menynyiségű munka szükséges ahhoz, hogy egy-egy varázslat működjön. Az embereket irányító AI-tól a fizikán át a táj megjelenítéséig a játék minden porcikáját befolyásolják a csodák. Nem is beszélve az én felségvizemről, a sztoriról, aminek aztán igazán keresztbe tud tenni egy óvatlan varázslat. Mi van, ha egy fontos jele-



> **Vérszomjas sereg menetel a város felé, hogy a földdel tegye egyenlővé. Ám egyszercsak elkomorodik az időjárás, mind sötétebb felhők gyü-**

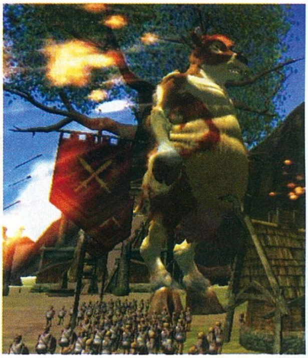


> **lekeznek. Váratlanul hatalmas villám csapódik a földbe, az emberek ilyedten szaladnak szét az elektromos oszlop körül kialakuló...**



> **örvény elől, ami fákat és háztetőket repít az ég felé... ám egy ilyen vihar elől sehol sincs menekvés...**

> Idefigyelj King Kong, keress magadnak valami szőke nőt vízesséssel, amíg jól van dolgod!



> A lángvesszőket még a nagy állatok sem csípik

net helyszínét a játékos a puszta földdel teszi egyenlővé egy lávafolyammal? Hogyan folytatunk egy hadjáratot, ha az ellenséges ország felé vezető út helyét egy szökőárral tengerré változtatta a játékos? Probléma probléma hátán – és ezt mind meg kell oldanunk. Mindemellett ez a legnagyszerűbb dolog a B&W2 csodáiban: hogy nem rövid távú hatásuk van, hanem véglegesek. Alapjaiban változtatják meg a játék világát, és kényszerítenek rá, hogy mindig új ötletekkel állj elő, mindig változtasd a játékstílusodat. Természetesen ennek elérése rengeteg munkával jár, nem véletlen, hogy a fejlesztőcsapaton belül egy öt fős társaság kizárólag a csodákon dolgozik: két grafikus (Imi és Neil) és három programozó (Adam L, Adam C, és Mark, az egyik legfőbb 3D-gurunk).

Mark alkotja meg a csodák működéséhez szükséges speciális 3D-s grafikus kódot. A múltkor azzal büszkélkedett, hogy olyan hóvihart alkotott, amelyben minden egyes hópihének egyedi formája van – fogalmam sincs, erre miért van égető szükség, de megoldotta. Arra azonban szükségünk van, hogy a játék valósághűen reagáljon olyan helyzetekre, mint amikor egy trópusi vihar csap le a városunkra; ezt is Mark fogja megoldani, ráadásul úgy, hogy ettől ne lassuljon le a játék. Azt ígéri, nem lesz két egyforma esőcsepp a játékban, de nem hiszem, hogy ezúttal komolyan beszél...

A legdurvább epikus csoda egy egész sziget élővilágát kipusztítja. Amikor Adam C-t megkérdeztem, hogyan is fog ez kinézni, csak sejtelmesen mosolygott. „Ha ez a móka elindul, mindennek vége, abszolút mindennek. Nem tudsz semmit tenni, csak hátradőlsz a székedben, és gyönyörködsz az apokalipszis képeiben." Hm, elég aggasztó.

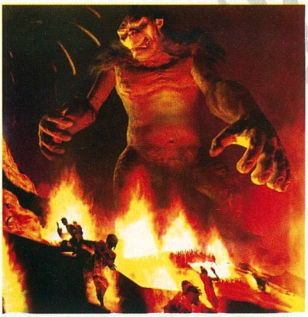
Adam L fejlesztette azt a szerkesztőprogramot, amivel a grafikusok dolgoznak. Ezzel alkották a grafikusok a tűzgolyó, villámcsapás, járvány, láthatatlanság, fagyasztás, gyógyítás és pajzs varázslatok látványos effektjeit, de ugyanez a program gondoskodik arról is, hogy a házikók kéményeiből a füst szépen gomolyogjon felfelé, és ez a kód mozgatja a városokat porig romboló tornádókat is. Imi – Adam L-hez hasonlóan – a hétköznapi csodákon, és a hozzájuk tartozó grafikus effekteken dolgozik. A szerkesztőprogram segítségével minden effektnek egy tucatnyi fizikai paramétert adhat (szín, tömeg stb.), és ezekkel bűvészkedve egészen elképesztő dolgokat művel. Ha a Lényetek beteg lesz, és a fejét vadul rázva a hányásával ötven méteres körzetben beterít mindent... na ez is Imi műve!

A Lényünk is képes csodákat használni, és ez gyakran vezet vicces helyzetekhez. Egyszer például a tehénavatárom megtanulta, hogyan teremtsen vizet, hogy a vetést öntözze, csakhogy ezt a csodát túl unalmasnak találta. Egy idő után azon kaptam, hogy a vízvarázslatból vízágyút formált, és azzal szórakoztatja magát, hogy a városiakra lövöldöz a főutcán... Jonty Lénye rosszabbul járt: addig szórakozott a lávateremtéssel, míg a saját feje fölé varázsolt egy emberes adagot – aztán nem győzött a pancser szaladgálni víz után, hogy lehűtse magát...

Azt hiszem, kellő ízelítőt kaptatok abból, milyenek a Black & White 2 csodái: nagyon látványosak, és abszolút mindenre hatással vannak a játékon belül, így óriási játékmenetbeli változatosságot, és rengeteg felfedeznivalót kínálnak. Azonban egy nagy kérdés még nyitva marad: Te, kedves játékos, hogyan fogod használni a csodákat a játékban? A jó vagy a gonosz szolgálatában? Békésen, vagy alattomosan? Engem feleslegesen is kérdezni: tudhatnátok, hogy imádom az értelmetlen pusztítást...!

John McLean-Foreman

> A városiak most egyvalamit egy életre megtanulnak: soha ne dühíts fel egy tehenet!

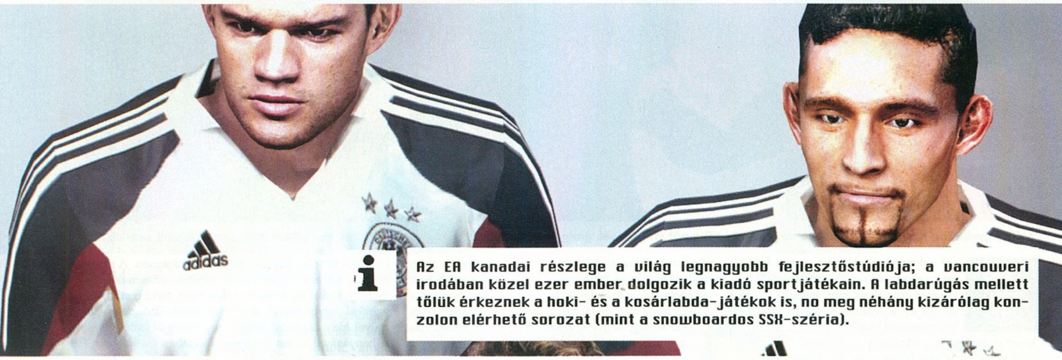


> A lávafolyam meleg helyzeteket tud teremteni

Ronaldinho nem játszik - mi igen!

UEFA Euro 2004

:: fejlesztő EA Canada :: kiadó electronic arts :: web www.easports.com



Az EA kanadai részlege a világ legnagyobb fejlesztőstúdiója; a vancouveri irodában közel ezer ember dolgozik a kiadó sportjátékain. A labdarúgás mellett tőlük érkeznek a hoki- és a kosárlabda-játékok is, no meg néhány kizárólag konzolon elérhető sorozat (mint a snowboardos SSX-széria).

Valószínűleg minden hímnemű olvasónk tisztában van vele, hogy június 12-én megkezdődik az év egyik legfontosabb eseménye, a labdarúgó EB (persze hölgy olvasóink is tudhatnak róla, legfeljebb nem örömmel veszik tudomásul...). A milliónyi tévénézőt vonzó eseményt a FIFA jogait birtokló Electronic Arts nem hagyta kiaknázatlanul, és alig fél évvel a FIFA 2004 után kiadta az Európa-bajnokságra kiélezett játékát. A rutinos játékosok már ebből gyanút fognak, hiszen nem túl nehéz megtippelni, hogy ennyi idő alatt különösebb fejlődést nem nagyon lehet elérni...

A portugál gyepen

Mivel a játék értelemszerűen az EB-re koncentrál, csak válogatottakat próbálhatunk ki (annak ellenére, hogy a jó formában levő Real Madrid vagy Arsenal bármely ország legjobbjait verné – még akkor is, ha néha a Monaco vagy a Chelsea megtréfálja őket). Szerencsére nem csak a döntőbe jutott 16 csapat valamelyikét, hanem minden európai náció válogatottját megpróbálhatunk a kupáig vezetni – legyen szó a magyar vagy akár Feröer-szigeteki tizenegyről (sajnos eljutottunk odáig, hogy egy kategóriában kell emlegetnünk a kettőt). A selejtezőktől indulva kell hőseinket győzelemre vezetni, így a végső győzelemig 17 meccsen kell bizonyítanunk.

Az EB végigküzdése mellett természetesen rengeteg játékmód áll rendelkezésre, indíthatunk saját kupákat és bajnokságokat, játszhatunk barátságos meccseket, de a legérdekesebb a szituációs játék. A nyelvvizsgák hasonló erőpróbájától eltérően itt arról van szó, hogy bármilyen helyzetet beállíthatunk magunknak – például a 80. percben ember- és gólhátrányban küzdünk Izland ellen a francia válogatottal – vajon sikerül-e innen megfordítani a meccset? Csak azt sajnálom, hogy alapból nem hoztak össze ilyen kihívásokat, pedig az EB-k közel fél évszázados történelme során voltak izgalmas, fordulatos meccsek, amik kitűnő alapanyagként szolgáltak volna ehhez.

A játékmenet nem sokat változott, minden FIFA 2004-ből ismerős megoldást bevethetünk, tehát az is megmaradt, hogy a sikeres játékhoz (legalábbis magasabb fokozatokon) elengedhetetlen a jobb minőségű gamepad megléte. E nélkül nem nagyon tudunk cselezni, és a FIFA 2004-ben debütált forradalmi Off-the-Ball irányítás sem tartozik a billentyűzettel könnyedén kivitelezhető mutatványok közé. Utóbbi még mindig a leghasznosabb húzás a játékban, ezzel lényegében két játékost tudunk egyszerre irányítani. Az egyik természetesen az, akinél a labda van, a másik pedig egy csatár, akivel a megfelelő helyre kell helyezkednünk – innen már csak egy gombnyomás, és (ha a védők nem fülelik le a labdát) máris gólhelyzetben vagyunk. Ez persze főként azoknál a játékosoknál működik jól, akik igen jól tudnak passzolni; Beckham például ugyanazokat a gyönyörű íveléseket tudja előadni a játékban, mint az életben. Mivel kicsit átírták a mesterséges intelligenciát, az Off-the-Ball még hasznosabb lett, mint tavaly, ugyanis a védők mindig a gondjaikra bízott csatárokat fogják, így azok elmozdításával területet szerezhetünk magunknak, elvihetjük magunk elől a hátvédeket. A kontroller jobb karjával előhozható Freestyle cselezés az én tetszésemet ezúttal sem nyerte meg, talán majd ha egyszer sikerült megfelelően használnom... Általában sikeresen elveszítettem a labdát, ha be akartam fűzni valakit – ez a része a játéknak még mindenképpen finomításra szorul. Ellenben a kényszerítőzés rendkívül hasznos, a középpályán ennek segítségével viszonylag könnyedén vihetjük át a labdát. Az ellenfél kapujának környékén már nem jönnek be ilyen könnyen a trükkjeink; ahogy a való életben is megfigyelhető, az önzőzés szinte sosem vezet eredményre. Igazi gólhelyzetek kialakításához az Off-the-Ballt kell használnunk!

RÉG VOLT, TALÁN IGAZ SEM VOLT...

A magyar válogatott utoljára 1972-ben jutott ki a labdarúgó EB-re, akkor negyedikek lettünk, miután a bronzmeccsen a belgák 2:1 arányban elvertek minket (a bajnokságot végül az NSZK nyerte).

A pontrúgásokat is a tavalyi, fantasztikusan működő formában élvezhetjük, ami azt jeleni, hogy szögleteknél és kapu közeli szabadrúgásoknál előre begyakorolt figurákat próbálhatunk meg előadni. Meccs előtt kell beállítanunk, hogy mely figurák közül akarunk majd válogatni mérkőzés közben. Ha eljön az idő, a négy kiválasztott lehetőség közül választhatunk, majd ha ez

Beckham frizurája sajnos már nem naprakész, ugyanis haját nemrég leborotváltatta

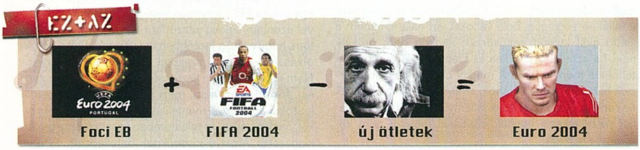
Az olaszok nagyon fogadkoznak, hogy nem esik meg velük még egyszer a négy évvel ezelőtti csúfság...

megvan, ki kell jelölnünk a fogadó játékost is. Vele néhány másodpercen belül kell a labda várható érkezési helyére elverekednünk magunkat – a védők természetesen ezt foggal-körömmel akarják majd akadályozni. Szögletnél nekem leginkább a hosszú sarokra ívelés jött be, szabadrúgásnál pedig a középre adás; esetleg, megfelelő képességű ember esetében, a labda kapura küldése. Érdemes begyakorolni az utóbbit (golfjátékokra emlékeztető csúszkán kell kétszer megállítanunk a gyorsan mozgó jelet: az első a rúgás erejét szabályozza, a második a pontosságot), mert látványos bombagólokat szerezhetünk így.

Van azért néhány kisebb jelentőségű újítás az Euro 2004-ben, ilyen például az előre nagy dérrel-dúrral beharangozott morálrendszer. Ez már az első hírek alapján sem tűnt valami elsöprően eredeti dolognak, de kipróbálva végképp szertefoszlott minden reményem. A morál modellezése lényegében annyit jelent, hogy meccsek előtt kapunk egy kimutatást embereink hangulatáról. Elméletileg a rendszer úgy működik, hogy amikor valaki megsérül, vagy lecseréljük, csökken a morálja, aki pedig jól játszik, egyre jobban érzi magát a bőrében. Ez a meccs előtti képernyőn meg is jelenik, de meccs közben hiába néztem bevérző szemekkel, szemernyi különbséget sem tudtam felfedezni Wayne Rooney „Rising Star" minősítésű, és normál állapotban nyújtott teljesítménye között. Gyorsabb nem lett, gólokat viszont ugyanúgy lődözött... Egy másik újdonság a kémképernyő, amely a meccs előtt információkat kínál a másik csapat tervezett felállásáról, taktikájáról. Maradjunk annyiban, hogy nem zavaró, de sok haszna nincs...

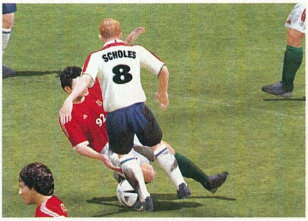
A felszínen minden rendben

Noha hatalmas játéktechnikai újításokról nem beszélhetünk, a játék kinézetére egy rossz szavunk sem lehet (kéretik nem a demó érthetetlen módon lebutított grafikájából kiindulni!). A focinagyhatalmaknál már szinte minden játékost fel lehet ismerni arcról, azért meg nem igazán kárhoztathatjuk őket, hogy a magyar nemzeti tizenegy aranylábú gyerekeinél ez még várat magára – ehhez nekünk is fel kellene mutatni valami maradandót. Na, majd ha lealázzuk a brazilokat... (lapzártánk még a magyar-brazil meccs előtt volt – a szerk.). Nem csak a karaktermodellek fejlődtek számottevően – a szögletes térdeket és kockafüleket el lehet felejteni –, de az animációk is. Az elmúlt hónapokban az EA motion capture stúdiója valószínűleg dugig volt focistákkal, mert rengeteg új, illetve javított mozgással találkozhatunk a játékban. A becsúszások, az ütközések már csak a legritkább esetben történnek úgy, hogy a lábak áthaladnak egymáson, és a valós fizikának köszönhetően már gólok sem születnek karokon, és hasakon átsuhanó lövésekből. A fizika mindenképpen kiemelendő, eddig ez a legtökéletesebb, amit focijátékhoz írtak! Egy alkalommal például ketten rúgtunk egyszerre a labdába, és az, ahogy kell, oldalra vágódott eszeveszetten pörögve.

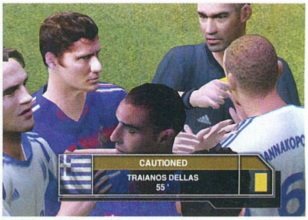


„Bár semmi előrelépést nem hoz a FIFA 2004-hez képest, az Euro 2004 még így is jó játék."

A románok húzós utolsó negyedóra elé néznek



Az öreg Scholes masnit köt a hátvéd lábára



Minden kommentátor rémálma...

Az ellenfelek intelligenciáját tovább pofozgatták, egyre élethűbben viselkedik az „edzőjük". Ha vezetéshez jut a csapatunk, húzzák az időt, hátul passzolgatnak, és csak nagy ritkán merészkednek előre (a felállásuk is átvált ilyenkor abszolút defenzívre). Ellenben ha mi jutunk előnyhöz, minden eszközt bevetve támadnak, egymás után vezetik a rohamokat hálónk ellen. Ha kell, behoznak plusz csatárokat, ha kell, szöglethez a védők is előrejönnek, igen meggyőző a dolog.

A szurkolók kinézete ismét megújult, ezúttal viszonylag gyenge minőségű animált sprite-okból áll a jónép. Messziről – például bevonulás közben – igen jól néznek ki, ám közelről, főleg a lassítások alatt meglehetősen otromba látványt nyújtanak. A kommentár megint csak fejlődés nélkül „vészelte át" az előző rész óta eltelt időszakot, most már egyértelműen ez a sorozat leggyengébb eleme. John Motson mondandójának legalább 80%-át már öt éve változatlan formában hallhatjuk, most még arra sem vették a fáradtságot, hogy az EB tiszteletére a korábbi bajnokságokra utaló szövegeket vegyenek fel (legalábbis a minimálisnál többet). Egy francia-olasz összecsapáson – dacára a négy évvel ezelőtti enyhén szólva is különleges döntőnek – nem kezd el mesélgetni a két csapat korábbi küzdelmeiről, egy portugál-spanyol meccsen nem

AZ EB-K TÖRTÉNETE I.

Az európai focibajnokságok eredete 1960-ig nyúlik vissza, igaz, azt még Európai Nemzetek Kupája néven ismerték. Az első EB-meccsen Magyarország lépett gyepre a későbbi győztes Szovjetunió ellen a Lenin stadionban (ki is kaptunk). Az 1964-es kiírást a spanyolok nyerték meg, miután legyőzték a szovjeteket a Bernabeu stadion 105 000 nézője előtt. A magyar válogatott az addigi legjobb szereplésével harmadik lett, de a torna legnagyobb érdekessége mégiscsak a Görögország és Albánia közti elmaradt meccs volt – a két ország ugyanis hivatalosan is háborúban állt egymással! Az 1968-as EB (már ezen a néven) végkifejlete kabaréba illő volt: az elődöntő 0:0-ja után az olaszok és a szovjetek között pénzfeldobás (!) döntött, mivel akkor még nem volt büntetőpárbaj. Ráadásul csak a második, mivel az elsőként feldobott érmét nem találták meg... A döntő is döntetlen lett (az olaszok úgy egyenlítettek, hogy egy szabadrúgásnál minden jugoszláv – köztük a kapus is – a bíróval vitázott, egy szemfüles olasz pedig az üres kapuba gurított), így meg kellett ismételni a meccset, amit végül az olaszok nyertek.

AZ EB-K TÖRTÉNETE II.

1972 már a németek éve volt, Gerd Müller az elődöntő és a döntő során négy gólt lőtt, de Beckenbauer is a csapatban volt – a szovjeteket 3:0-ra gatyázták el az utolsó meccsen. Négy évvel később hatalmas meglepetés született: a misztikus módon a döntőbe jutott csehszlovákok a tizenegyespárbaj során legyőzték a németeket – egész Európa értetlenül nézte az eseményeket! 1980-ban meglehetősen érdekesen zajlott a torna (két négyes csoport volt, és azok nyertesei játszották a döntőt), amit végül a németek nyertek meg a lestaktikát elsőként használó belgák ellen. Négy évvel később minden a házigazda franciákról, közülük is az EB gólkirályává lett Platiniről szólt: sima menetelés, és a portugálok elleni fantasztikus elődöntő után a spanyolokat verték 2:0-ra az utolsó összecsapáson. A gall mámor nem tartott sokáig, a következő EB-re ugyanis nem jutottak ki. Azt a holland szuperválogatott (Rijkaard, Gullit, Koeman és Van Basten vezérletével) nyerte, miután az elő-

De aranyosak..!

döntőben a Matthausszal felálló németeket, a döntőben pedig a szovjeteket verték meg. 1992-ben polgárháború dúlt a Balkánon, így a jugoszláv válogatott helyére az utolsó pillanatban a dánok kerültek – akik ezen annyira meglepődtek, hogy a döntőig vágtattak, amit aztán meg is nyertek... Az 1996-os EB megismételte a '76-os eseményeket, a csehek és a németek jutottak a döntőbe; igaz, ezúttal aranygóllal a németeké lett a trófea. A legutóbbi EB-re valószínűleg mindenki emlékszik, hiszen fantasztikus meccseket, és elképesztően izgalmas döntőt hozott. Az olaszok a 92. percig vezettek a franciák ellen, Wiltord ekkor egyenlített ki. Az olaszok összeomlottak, a hosszabbításban pedig Trezeguet hamar gólt lőtt...

Figyeljétek a változatos karakteranimációt!

Matthaus is ilyeneket rajzol a magyaroknak...

említi meg az egy klubcsapatban játszó Raúl és Figo különleges küzdelmét... Intróval nem találkoztam, remélhetőleg ez csak annak köszönhető, hogy még nem a teljesen végleges, bolti változat járt nálam, hanem a kiadó által küldött sajtóverzió; nagyon nem örülnék neki, ha ezt elhagyta volna az Electronic Arts. Említést tennék a menükről, amik megint csak a konzolos verziók hatására lettek olyanok, amilyenek – azaz lomhák és rondák. Jószerivel csak billentyűzet segítségével lehet manőverezni bennük, ráadásul messze nem kényelmes módon.

Van még egy zavaró dolog, ami konzolon már jó két éve fertőzi az EA játékait, mégpedig az automata mentés hiánya. Minden játékindítás után be kell tölteni állásunkat. Ha valamit megváltoztatunk az opciók között, vagy csak meccs után mentene a program, manuálisan kell mindent megadnunk neki, többször megerősítve. „Igen, tényleg szeretnék menteni. Igen, tényleg oda szeretnék menteni. Igen, tényleg felül akarom írni a saját profilomat...". Ez néhány meccs után roppant idegesítővé válik, nem értem, mi szükség van erre az otromba megoldásra.

Mint a taxisok: "Ezen a sárgán még átérünk..."

Vagy – vagy se

Nagyon nehéz helyzetben vagyok az Euro 2004 értékelésével. Egyfelől itt van egy nagyszerű játék, tulajdonképpen súlyos hiba nélkül: jól néz ki, hangulatos, remekül lehet irányítani. Másfelől viszont tipikus rókabőr, ami kis túlzással nem más, mint a FIFA 2004 átrajzolt menürendszerrel és a klubcsapatok hiányával. A 80%-os értékelés kényszerű kompromisszumos megoldás lett végül. Akinek megvan a FIFA 2004, annak valószínűleg nagy csalódás lesz a játék, hiszen jószerivel ugyanazt veheti meg drága pénzért még egyszer; közülük csak a legmegszállottabb játékosok fogják úgy gondolni, hogy ez megérte. Aki viszont nem próbálta a nagyszerű elődöt, annak mindenképpen csak ajánlani lehet az Euro 2004-et, hiszen a klónszagtól eltekintve nagyszerű játék. Sajnos a netes játékot a tesztpéldányunkkal nem lehetett kipróbálni, pedig egy online EB-t szívesen végigküzdöttem volna... Mivel azonban sokáig játszottam a FIFA-val – és gyanítom, hogy ezzel a legtöbben így vannak, akik e sorokat olvassák – keserű szájízzel fejeztem be a tesztelést. Nem érzem teljesen tisztességesnek az EA magatartását, főként azért nem, mert az utóbbi időben kezdtek leszokni a rókabőr-mentalitásról, a szinte változás nélkül, csak az évszám tekintetében frissített sportjátékok kiadásáról. Most e jó hírüknek befellegzett... Persze én is tisztában vagyok vele, hogy hiába szapulom őket emiatt – és hiába teszi meg ezt majd sok másik újság is –, hiszen amíg a pénz beszél, és ameddig a kiadók csak arra hallgatnak, addig ilyen akciókra lehet számítani.

Kicsit félek az év végétől, nem nagyon tudok hinni benne, hogy a FIFA 2005-re juthat annyi fejlesztési idő, hogy olyan forradalomnak legyünk szemtanúi, mint tavaly az Off-the-Ball bevezetése volt. Akkor pedig a Pro Evolution-széria menthetetlenül elhúz a jó öreg FIFA-tól... De nem akarom ilyen sötét jóslatokkal zárni a cikket, hiszen ha egymagában tekintjük, az Euro 2004 rengeteg dicséretet érdemel.

Grath

UEFA EURO 2004 – TELJESÍTMÉNYTESZT

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A mérést a Fraps programmal végeztük, egy portugál-francia barátságos mérkőzésen, napos idő és alap kamerabeállítás, high grafikai opciók és 32 bites színmélység mellett.

Konfiguráció	Fps
P4 2,6 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700Pro 1024x768	85 Fps
P4 2,6 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700Pro 1280x1024	71 Fps
P4 2,6 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700Pro 1600x1200	40 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti4200 1024x768	100 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti4200 1280x1024	75 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti4200 1600x1200	68 Fps

Le a kalappal az EA Sports fejlesztői előtt! Amint a mérési eredményekből is látszik, sem az erős, sem a közepes konfigurációnkon nem fogott ki a játék. Még 1600*1200-as felbontás, és maximális részletességű grafika mellett is csak szuperközeli felvételeknél lassult le a program futása - azok meg úgyis lassítások voltak, tehát a játszhatóságot nem befolyásolták. Az UEFA Euro 2004-et tehát szinte mindenki élvezheti, bármilyen gépe is van!

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	10/15

80%

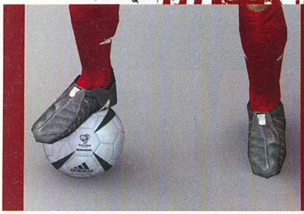
összhatás	4/5

\+ Minden hivatalos, minden igazi
\+ Egyre több játékos a saját arcával van jelen

– Alig van újítás
– A kommentár megint nem javult

FIFA 2004 94%
World Cup 98 90%
FIFA 2002 63%

Minimum gépigény: P3 700MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 880 MB HDD



UEFA EURO 2004 INTERJÚ

AHOGY MÁR MEGSZOKHATTÁTOK A PC GURUS CÍMLAPSZTORIK ESETÉBEN, A TESZTELÉS UTÁN MOST IS ELKAPTUK A JÁTÉK KÉSZÍTŐIT (PONTOSABBAN EZÚTTAL A FEJLESZTŐCSAPAT VEZETŐJÉT) EGY KIS BESZÉLGETÉSRE...

PC Guru: Kérlek, mutatkozz be az olvasóinknak!
Joe Nickolls: Sziasztok PC Guru-olvasók, Joe Nickolls vagyok, az UEFA Euro 2004 producere. Én vagyok felelős az egész játék elkészüléséért, a minőségért, és én bonyolítok mindenféle licencelési ügyet a játék körül. Hat éve dolgozom a játékiparban, főként a FIFA-sorozaton, de benne volt a kezem pár jégkorong-játékban, és egy Simpsons programban is.

PC Guru: Hogyan látod a sportjátékok jövőjét általánosságban, és speciálisan a PC-n?
Joe Nickolls: Fényesen! (nevet) A grafikai kivitelezés, és a mesterséges intelligencia terén hatalmas fejlődésnek lehetünk szemtanúi, így a sportjátékok egyre élethűbbek lesznek évről évre. A PC-k ára pedig egyre csökken, így a játékok egyre több emberhez jutnak el... Minden okunk megvan arra, hogy bizakodva tekintsünk a jövőbe.

PC Guru: Melyek a kedvenc csapataid, és játékosaid az EB-n?
Joe Nickolls: Mivel angol vagyok, természetesen az angoloknak fogok drukkolni. A nagy esélyeseknek a mi csapatunk mellett a franciákat, olaszokat és hollandokat tartom, de nagy meglepetéseket okozhatnak kisebb csapatok is, például a csehek. A játékosok közül Michael Owen a kedvencem, de nagyon kedvelem Henryt is a franciáktól.

PC Guru: A FIFA széria lassan tíz éves – hányan dolgoznak még ma is a sorozaton az első FIFA játék fejlesztői közül?
Joe Nickolls: Az eredeti FIFA-csapatból mára csak maréknyian maradtak... Egyébként, bár Kanadában dolgozunk, a fejlesztőgárda teljesen nemzetközi. Ha benézel az irodánkba, az olyan, ahogy a viccek szoktak kezdődni: „egy asztalnál ül egy amerikai, egy kanadai, egy angol meg egy francia..."

PC Guru: Mi a legfőbb különbség a mai játékvilág, és a kilencvenes évek közepe, a FIFA-sorozat indulásának ideje között?
Joe Nickolls: Ma sokkal nagyobb a konkurenciaharc – nemcsak a játékvilágon belül, de az egyes szórakoztatóipari ágak között is. A játékoknak meg kell küzdeni a vásárlók figyelméért a könnyűzenével, az internettel, televízióval, DVD-kkel... Ebben a harcban csak úgy nyerhetünk, ha a játékokba annyi értéket rakunk, hogy a vásárló elégedett legyen a tartalommal. Ma sokkal több időt töltünk a játékaink megtervezésével, a játékosok igényeinek felmérésével, mint régen. A számítógépes és videojátékok mára túlnőttek az underground kultúrán, és mindenkihez eljutnak. Nézz csak meg egy öt évvel ezelőtti játékot, és hasonlítsd össze egy maival: a nyilvánvaló grafikai fejlődés mellett azt fogod látni, hogy a játékmenet is mérföldeket fejlődött az utóbbi években!

PC Guru: Azt mondják, egy csúcsminőségű játék elkészítéséhez minimum 2-3 évre van szükség – ti viszont évről évre rácáfoltok erre a sportjátékaitok folytatásaival? Mi a titkotok?
Joe Nickolls: Felkészült, tapasztalt csapattal, és átgondolt tervezéssel rengeteg fejlesztési idő megspórolható... De ez természetesen még nem lenne elég ahhoz, hogy évente tudjunk csúcskategóriás játékkal előállni. Hatalmas segítséget jelent, hogy olyan kiadó áll a hátunk mögött, mint az Electronic Arts. Ha van valami problémánk, ami túlnő rajtunk, ők biztosan képesek megoldani. Na és persze azt sem szabad elfelejteni, hogy nekünk nem kell a nulláról indulva fejlesztenünk a játékainkat, hanem mindig tudunk az előző évi verzió alapjaira építkezni.

PC Guru: Mire vagy a legbüszkébb, ha a játékra tekintesz?
Joe Nickolls : Arra, hogy a játék elkészült időre, az Európa-bajnokság rajtjára, és ehhez nem kellett minőségbeli kompromisszumokat kötnünk. Ez nagyon nagy szó, főleg ha figyelembe vesszük, hogy a játékot a rutinos FIFA-teamtől teljesen különálló csapat készítette!

PC Guru: A FIFA-nak sokáig gyakorlatilag nem volt konkurenciája, de az utóbbi időben a Pro Evolution Football rendre megszorongatja...
Joe Nickolls: Jó dolognak tartom a konkurenciaharcot, ez biztosítja, hogy nem lustulunk el, mivel kényszerít rá, hogy évről évre a legjobbat hozzuk ki a játékunkból. Igyekszünk mindig egy lépéssel a vetélytársak előtt járni.

PC Guru: Mit gondolsz, mikor jön el az idő, amikor az aktuális fociprogramotokban az összes játékos felismerhető lesz arcról?
Joe Nickolls: Igyekszünk, de ez egyelőre teljesen lehetetlennek tűnik. Az Euro 2004-ben több mint 2000 játékos szerepel, így muszáj volt valahol meghúzni a vonalat. Már az is nagy eredmény, hogy az ismertebb sztárok kivétel nékül a saját arcvonásaikkal szerepelnek a játékban.

PC Guru: Hogyan válogattátok össze a zenéket a játékhoz? Rátok volt bízva, vagy az EA készen adta a tracklistát?
Joe Nickolls: A zenékért jómagam vagyok felelős mind az Euro, mind a FIFA játékokban. Az Electronic Arts Los Angeles-i zenei részlegével dolgozom együtt a játékok zenei részén, igyekszünk a világ minden tájáról származó zenéket összeválogatni, hiszen a játékot rengeteg országban lehet majd kapni. Nagyszerű dolog, hogy az EA jóvoltából hozzáférünk olyan friss zenékhez is, amik csak a játékunk megjelenése környékén lesznek először hallhatók – emellett próbálok mindig olyan régebbi, klasszikus dallamokat is belecsempészni a válogatásba, amiről az embernek az jut eszébe, hogy „hé, ez milyen jó szám, és mikor is hallottam utoljára?!". A zene összeállítása a kedvenc részem a játékfejlesztésben, az interjú előtt például éppen a Midem fesztiválról érkeztem haza Franciaországból, egy hatalmas doboznyi zenei anyaggal... lesz mit hallgatnom és válogatnom a FIFA 2005-be!

PC Guru: Imádtuk a FIFA 97 teremfociját, lehetséges, hogy ezt visszahozzátok valamikor egy későbbi játékotokban, vagy egyszeri alkalom volt?
Joe Nickolls: Mindig igyekszünk a rajongók kívánságainak eleget tenni – a teremfoci nagyon sokaknak tetszett, elképzelhető, hogy valamikor visszahozzuk a FIFA-ba!

Bravúros kamerabeállás

Zidane talán utoljára viseli a címeres mezt

Tankra, magyar!

CODENAME PANZERS

:: fejlesztő cdv :: kiadó stormregion :: web www.panzers.de

i Stormregion – a Békés megyéből indult csapat (erre utal a nevük is: Stormregion = Viharsarok) a remek, ám félelmetesen elbaltázott marketinggel megvert S.W.I.N.E.-nal mutatkoztak be a nemzetközi porondon 2001-ben. A Panzers a második játékuk, és ahogy elnézzük (no meg ahogy a srácok remek nemzetközi hírét ismerjük), az út még tovább fog vezetni számukra felfelé!

Jó magyar játékról írni legalább annyira hálás feladat, mint amennyire hálátlan sors rossz magyar programot kritizálni. Amikor a Platoon megjelent, nagy bajban voltam, mert szakmai érvek alapján le kellett húznom, viszont hozzám közel álló embereknek okoztam ezzel kellemetlen perceket. Most jóval egyszerűbb helyzetben vagyok: a Stormregion által készített Codename: Panzers ugyanis szinte tökélyre vitte a taktikai real-time stratégia műfaját. Az én toplistámon minden idők egyik legjobb magyar fejlesztésű játékává avanzsált – az 1988-as Impossible Mission II óta nem voltam ennyire elégedett hazai fejlesztésű programmal (szinte hallom, ahogy kedvenc szerkesztőm fejcsóválva elmormolja az effére megjegyzéseimre tartogatott „retrosznob” jelzőt). Ami pedig még különlegesebbé teszi ezt az örömöt: a világon először a PC Gurunak adatott meg, hogy ismertetőt írjon a hazai játékipar eme gyöngyszeméről – az alant következő anyag tehát annyira forró, hogy szinte lángolnak a betűk a Wordben, ahogy írom a cikket. (Hogy egészen pontos legyek: a játék arany lemezre került végleges verziójának első példányát mi kaptuk, a kiadó CDV-nek meg kellett elégedni a második kópiával…)

Európa véres, újra véres

Viharsarki vitézeink már a S.W.I.N.E.-nal megmutatták, mire képesek a valósidejű stratégiák műfajában – az első játéknak tökéletes, nyúl-disznó háborút feldolgozó opusz vicces tartalma mögött kőkemény hadviselési teendők és elismerésre méltó grafikus motor rejtőzött. Mint a játék címéből (amely eredetileg csak Panzers volt, és jogi hercehurcák miatt került eléje apró betűkkel a „Codename” szócska) kiderül, ezúttal kevésbé vidám környezetben fogjuk próbára tenni parancsnoki képességeinket, a küldetések ugyanis a második világháborúban játszódnak. (A program kiadója, a német CDV egyébként meglehetősen nagy tapasztalattal bír az effféle stratégiák gondozásában – elég, ha a Blitzkriegre és a Sudden Strike-szériára gondolunk.) A Codename: Panzersben három harcoló fél szemszögéből is beleszólhatunk a világégésbe, a jürgenek, ivánok és joe-k hadjáratai összesen harminc küldetést (12+8+10) tartalmaznak. A kampányokhoz egy-egy kerettörténet is dukál, amelyeket klassz ingame animációk kíséretében ezúttal három hős sorsán keresztül követhetünk végig. Amikor először voltam bent a Stormregion irodájában, Elit alakulat-DVD-ket láttam heverni mindenfelé, ami nagyjából sejteti, milyen szemléletre számíthatunk sztori terén (sajnos a színvonal eléggé rapszodikus, a mozik sokszor nélkülöznek minden forgatókönyvírói tehetséget – ellenben a látvány következetesen fenomenális). Természetesen Lengyelországtól az Ardenekken át Sztálingrádig az összes fontos csatatéren megfordulunk majd (néhány fiktív helyszín is akad), és grandiózus hadmozdu-

> A Sztálin-szobor még áll. Nem sokáig...

Látvány terén a Panzerst nevezhetjük akár...

...az RTS-ek Far Cry-ának is!

latokat éppúgy kell vezetnünk, mint városostromokat és lopakodós partizánakciókat. Magától értetődően skirmish és multiplayer játékmódokra (Team Match, Domination, Assault) is lehetőség nyílik a későbbiekben, de ezeket a sajtóverzióban még nem tudtuk kipróbálni, ahogyan a kooperatív kampányt sem – de hát valamit valamiért. Következő számunkban pótoljuk hiányosságunkat egy nagyobb lélegzetvételű Panzers-tippcsokor keretében.

A csapatmunka dicsérete

Akárcsak a S.W.I.N.E., a Codename: Panzers sem törődik sokat az erőforrás-menedzsmenttel, nincsenek bármikor újragyártható nagy létszámú hadseregek, és csak korlátozott számban gondoskodhatunk erősítésről. Meglevő katonáink, járműveink viszont igen sokoldalúak, az át- és túlélt csaták függvényében fejlődni képesek, emellett későbbi küldetésekben is felhasználhatjuk őket. Éppen ezért ajánlatos már a kezdetektől fogva vigyázni az egységeinkre, a nehezebb pályákon a korai óvatosság még kifizetődő lesz. Továbbá a fő küldetéscélok mellett az opcionális és titkos célokat is érdemes teljesíteni, azok plusz presztízspontokat jelentenek. Márpedig a presztízspont fizetőeszköz a küldetések között megjelenő egységkezelési felületen – elköltésével vásárolhatunk új egységeket, tárgyakat és fejleszthetjük a régieket. Kellemes meglepetés volt számomra, hogy meglevő egységeinket be is cserélhetjük, és ilyen esetben a presztízspont-különbözettel is elszámol a program. Talán az eddigiekből már kitűnt, hogy az agyatlan húsdaráló-taktikák ebben a játékban nem fognak működni, a virtuális hadvezérnek ki kell tapasztalnia az összes egységfajta erősségét, és a lehető legoptimálisabban kell kihasználnia őket az ellenféllel szemben. Például a nagy hatótávú lövegek kisebb látótávolsággal rendelkeznek, viszont ha előreküldünk egy felderítésre kiképzett, álcázott gyalogos alakulatot, a löveggel leszedhetjük azokat a hatótávon belüli ellenfeleket is, amelyeket a felderítők vesznek észre. Még sok hasonló – más játékokban már látott, de legtöbbször nem ilyen hatékonyan alkalmazható – kombinációt találhatunk a programban, a katonákra aggatható speciális tárgyak pedig még gazdagabbá teszik a taktikai lehetőségeket (segítségükkel a katonák messzebb láthatnak, úszhatnak, gyógyíthatnak és hasonlók). Ha kicsit elszállok, és teljesen elvonatkoztatok a műfajtól, szellemében akár a régi jó Incredible Machine-sorozathoz is hasonlíthatnám a Panzerst: adott néhány jelentéktelen alkatrész, de ezeket megfelelő sorrendben, rendeltetésszerűen használva be tudjuk indítani a masinát. A Stormregion játékában az egységek az alkatrészek, s csak együttműködve, egyetlen hatékony gépezetként képesek sikerre vinni a missziókat. (Egyébként éppen emiatt, ha elveszítünk egy kulcsfontosságú alakulatfajtát, lényegesen nehezebbé válik az adott küldetés teljesítése.)

> !
>
> „Kétféleképpen lehet realisztikus világháborús RTS-t készíteni: vagy az lesz a nagy realizmus vége, hogy egy tank 18 képernyőt képes átlőni, és folyton görgetni kell a képernyőt; vagy a tank egy képernyőt lő át, de másfél pixel nagyságú..." - **Szerémy Tamás, Stormregion**

Két láb jó!

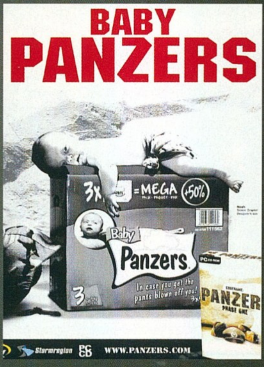
Az egységek – akárcsak az egész játék – dicséretesen életszerűek, egymáshoz viszonyítva méretarányosak, viselkedésük, játékmenetbeli tudásuk pedig jelentős hangulati elemként is felfogható. A gyalogos különítmények (vagy egy tucatnyi különböző egység a lángszóróstól a szanitécen át a mesterlövészig) képezik a hadsereg lelkét, ami azt jelenti, hogy ez a játék nem önálló egységként, hanem egyszerű tárgyként kezeli a különböző járműveket. A tank és a dzsip nem indul el magától, előbb be kell szállnia a megfelelő létszámú személyzetnek, és a lövegek is csak akkor lőnek, ha ott kuporognak mögöttük a kezelők (ugyanez persze fordítva is működik, azaz ha katonáinknak több hasznát látjuk gyalog, mint keréken, bármikor kiszállíthatjuk őket a járművekből). A 2-5 katonából álló gyalogos alakulatok emellett kisebb használati tárgyakkal is segíthetik a háborúskodást, ezek között másodlagos fegyvert (kézigránát) éppúgy találunk, mint gyógyászati segédeszközöket és valamilyen

"Büszkék lehetünk a Stormregionre : minden idők legjobb magyar játékát alkották meg!"

Lehet hogy kicsit alacsonyan száll a bombázó, de legalább jól tud célozni...

előnyhöz juttató harctéri huncutságokat (aknakereső, távcső és hasonlók). A rejtőzködést elősegitendő, a katonák különféle testhelyzeteket is felvehetnek (guggolva lopakodás, fekve kúszás, futás kiegyenesedve), emellett minden gyalogos saját látó- és hallótávolsággal rendelkezik, amit a terep- és az időjárási (!) viszonyok is befolyásolnak. A tapasztaltabb katonák ráadásul a hangok alapján pontosabban megállapitják azok forrásait, akár a közeledő ellenséges egység fajtáját is – megdobban a kritikus szíve, amikor azt látja, hogy ilyen apróságokra is figyeltek a készítők! A hasonlóan életszagú, máshol még nem látott trükköket szép mennyiségben szórja a program, ezek közül talán a lángszórósok mutatványa a leglátványosabb. Derék piromániásaink ugyanis képesek felhevíteni a páncélos járműveket (apropó, a járművek hőmérsékletét is számon tartja a program!), majd a túlmelegedett tankokból kiugráló ellenség múlt időbe tétele, és az üres járművek lehülése után már saját katonáinkkal vezethetjük tovább az ellenség páncélosait. Végül, de nem utolsósorban katonáinkat beküldhetjük az épületekbe is, ahol nagyobb védettséget élveznek (természetesen ezzel a lehetőséggel az ellenfél is gyakran él). Nem igazán tudok emlékeimből olyan stratégiai játékot idézni, amelyben ennyire sokoldalúak lettek volna a gyalogosok – kétségtelenül ők a Codename: Panzers legjobban sikerült játékelemei.

MARKETING



A magyar fejlesztésű játékok eddig sajnos nem kaptak túl nagy marketing-hátszelet - a Panzers azonban ezen a területen is úttörőnek látszik! A németországi reklámhadjárat a helyi cenzorok ideges természete miatt a humorra lett kiélezve, külön érdekessége, hogy az egész oldalas hirdetéseken a kiadó CDV belső munkatársai pózolnak, többek között az egyik reklámgrafikus egyéves kisfia, és Achim, a játék producere, régi PC Gurus haver. Az angol marketingkampány még szellemesebb: egy egész oldalas tank-KRESZ vizsgalapot tölthetnek ki a vállalkozó szelleműek, akik között egy egész hétvégés harckocsivezetői tanfolyamot sorsolnak ki az angol hadsereg egyik bázisán. (A tank-KRESZ-nek egyébként roppant mókás szabályai vannak, például egy Tigrisben ülve sosem kell megállnod a piros lámpánál, vagy indexelned kanyarodás előtt, előzni lehet az ellenséges járművön keresztülhajtva is, jobbkéz-szabály helyett pedig általában az ágyú és a páncélzat viszonya dönt az elsőbbségadásról.)

A Vörös Hadsereg odacsap

Tél tábornok az oroszok oldalán áll, ahogy szokott

Négy páncélos és egy Stuka

Mindez persze nem jelenti azt, hogy a járművek szégyenben maradnának: a több mint 100 történelemhű járgány (tankok, páncélkocsik, vontatott és önjáró lövegek, teherautók, repülők stb.) mindegyikének jól megtervezett helye van a játékban: a Tigriseknek, Sztálin-orgonáknak és T-34-eseknek éppúgy, mint a lövegvonató-, lőszeres- és szerelőkocsiknak, valamint az olyan fura jószágoknak, mint a síneken haladó Dora ágyú. Mint az imént emlitett hevítés jelzi, a járművek nem pusztán díszletek, hanem okosan használható – és kiiktatható – kellékek, korrekt sérülésrendszerrel megáldva (a tankoknál a program külön kezeli az oldalankénti páncélvastagságot és a lánctalp-szakadást). A légi egységekkel (IL2 Sturmovik, Stuka és hasonlók) a S.W.I.N.E.-ban megszokott módon csak alkalomszerűen találkozhatunk, támogatást kérhetünk tőlük. A támogatás megtestesülhet némi tűzerőben (bombázás), de felderítést és ejtőernyőn érkező új gyalogos egységeket is kérhetünk a gépmadaraktól. Utóbbi különösen ötletes és nagy mennyiségben hasznos is! Képzeljük el, amint éppen elkezdünk ostromolni egy ellenséges bázist, és ezzel egy időben a védelemre siető ellenfél háta mögé dobunk pár ejtőernyőst…

Nehéz a dolga a katonának

Ennyi lehetőség mellett a játékmenet változatosságára nem lehet panasz, ezen kívül a küldetések feladatai és a méretarányosan akár egy négyzetkilométer nagyságú térképek is elkerülik az egyhangúságot. A mesterséges intelligencia is szépen teljesít: az útkereső algoritmust bonyolultabb láncolt utasításokkal sem sikerült igazán összezavarnom, az ellenfelek AI-ja pedig néha egész nagy meglepetéseket bír okozni mind egységszinten, mind hadműveletek során. A katonák egymást fedezik, önállóan fedezéket keresnek, visszavonulnak, reménytelen helyzetben megadják magukat, okosan kihasználják a lövegeket és a házakat – fantasztikus! A gépi tábornok pedig ravaszabb, mint gondolnánk: mindig tartogat mozgósítható tartalékot, amit baj esetén erősítésként küldhet a harctérre. Talán a jó AI miatt is lett kissé nehéz a játék – mert bár a kezelés elsajátítása és az alapkészségek betanulása (többek között a részletes oktató küldetésnek köszönhetően) könnyű, hamar eljut az ember odáig, hogy már másodszor, harmadszor kezd újra egy küldetést. Én ugyan vígan játszottam vele normál nehézségi fokozaton, de el tudom képzelni, hogy sokaknak gondot fog okozni (összetettsége miatt a játék keményebb, mint a S.W.I.N.E. volt). De mivel a Codename: Panzersről ordít, hogy elsősorban a hardcore stratégáknak készült, talán nem is olyan nagy baj, hogy van benne – a titkos és opcionális küldetéscélokkal együtt vagy 50 játékórányi – kihívás. A többieknek még mindig ott az Easy fokozat, amely a kiadó kérésére különösen könnyű lett (egyébként a demó is könnyű fokozatra lett beállítva, emiatt lehet tele a neten néhány fórum azzal, hogy túl könnyű a játék). És ha valami még könnyű, az az irányítás, mint ahogy az ízléses kezelőfelületre és a kamerakezelésre is a „korrekt" ugrik be, mint legfrappánsabb jelző (gyorsbillentyűkhöz is köthetjük kedvenc kamerapozícióinkat). A tökéletes kényelem érdekében menüből választhatjuk, hogy a klasszikus RTS-irányítási szisztémát (Starcraft, C&C), vagy az újhullámos metódust (Sudden Strike, Blitzkrieg) részesítjük-e előnyben.

MAGYARÁZUNK

CODENAME PAZERS

STÖKI

Szemrevaló játék

Ideje szót ejteni a külcsínről is. Mivel a poligonszám helyenként ránézésre is szédítő, az egységek egyszerre százas nagyságrendben is a játéktérben szerepelhetnek, és minden alakulat részletes modellt, árnyékot és szemet gyönyörködtető animációkat kapott, a Stormregion saját fejlesztésű 3D-motorja, a Gepárd igencsak megdolgozik az elfogadható framerate-ért (már a S.W.I.N.E. alatt is ennek az engine-nek egy korábbi verziója ketyegett). A gépigény nem indokolatlanul magas, bár ez csekély vigasz annak, akinek csak 128 mega memóriája van… A teljes grafikai részletességnek komoly ára van (kb. 2 GHz processzor, 768 MB RAM, és Radeon 9500 környékén van az ajánlott konfiguráció), de maximális beállítások mellett látszik csak igazán, mennyi munkát fektettek a játékba (a CDV illetékese szerint dicséretes pontossággal, mindig határidőre dolgozva) a magyar srácok. A tereptárgyak, épületek – mit épületek, egész városok templommal, főtérrel, állomással! – nagyon magkapó és életszerű környezetet teremtenek, a textúrák és a modellek is csak dicséretet érdemelnek. Ráadásul a legtöbb tereptárgy szabadon rombolható: a fák kidőlnek a tankok előtt, a villanyoszlopokat ki lehet lőni (a vezetékek hullámzása egészen döbbenetes), minden nyomot hagy a talajon – elképesztő, mégis hiteles effektorgia kiséri a játékot, az ezzel szinte mindig együtt járó poligon-összeolvadásokat pedig mikroszkóppal lehet csak észrevenni. Az időjárási viszonyok megjelenitése olyan, amilyennek lennie kell, a látványos robbanások a találat jellemzőitől függnek (tehát gyakorlatilag nincs két ugyanolyan detonáció), a S.W.I.N.E.-ból ismerős vizeffekt pedig arról lett hires ugyebár, hogy a C&C Generals szemrebbenés nélkül lenyúlta… Jobb grafikájú stratégiát jelenleg nem nagyon tudok mondani, és roppant örvendetes, hogy ha valaminek van esélye

Bomba érkezik az A vágányra, kérjük vigyázzanak!

AZ ETALON

A második világháborús stratégiák több évtizedes múltra tekintenek vissza (lásd NosztalGuru rovatunkban a Storm Across Europe-ot például), és ennyi idő alatt természetes, hogy a műfaj is átmegy bizonyos változásokon.

Kezdetben vala a körökre osztott stratégia (C64-en még Panzers nevű is létezett!). Még az RTS-ek térhódítása előtt két sorozatnak is sikerült hosszú karrierjével beírnia magát a PC-s játéktörténelembe: mind a Panzer General-, mind a Steel Panthers-széria játékmenete bonyolult hexatáblás társasjátékéhoz hasonlított. Ahogy fogytak az új ötletek, új szabályok, úgy szaporodtak a világháborús valósidejű stratégiák és haltak ki a körökre osztottak. Törvényszerű lépés volt ezek után a C&C-klónok sikerének meglovaglása – ezt az eleinte remek, majd egyre halványabb színvonalú Close Combatok tették meg, később a Sudden Strike és a Blitzkrieg hajlott el efelé. A taktikai szemléletet az 1998-as Commandos hozta a műfajba, és a véresszájú stratégákat sokként érte, hogy a program az addigi „hadd hulljanak, majd gyártok újakat"-szemlélet gyökeres ellentétét követelte meg: minden emberünk életét meg kellett óvnunk, és nem volt lehetőség erősítés gyártására/kérésére. Ez a sorozat végül a ló túlsó oldalának bizonyult, de azért a szemfüles fejlesztők lassanként egyre több taktikai elemet mentettek át belőle saját játékaikba.

A legjelentősebb hibrid – tekinthetjük a Codename: Panzers elődjének is – a kökemény hardcore mivoltáról híres Combat Mission-sorozat, a közelmúltból pedig egy magyar remeket, a Digital Reality Desert Rats vs. Africa Korpsát kell megemlítenünk. A világháborús taktikai RTS-ek jelenlegi etalonja viszont kétségtelenül a Codename: Panzers, és erre igazán büszkék lehetünk!

A Reichstag épülete döbbenetes minőségben lett lemodellezve a játékban. Aztán jól leégett...

ezt überelni, akkor az Exigo (szintén magyar produktum) lesz az. A hangok és zene terén már kevésbé rózsás a helyzet, bár sok RTS örülne, ha ilyen audio anyaggal rendelkezne. A durranások, csikorgások zöme nagyon jó, de a demó megjelenése után a játékosok kórusban kezdték szidni a túlságosan „puha" fegyver- és robbanáshangokat. Nekem ugyan nem tűnt fel, de nem is értek annyira a fegyverekhez – mindenesetre, ha az egész játékoskommuna szajkózza ugyanazt, abban lehet valami. A katonák szinkronja is rendben volna, csak ha már hitelességre gyúr a játék, a közkatonák mellett igazán megszólalhatnának a hősök is saját anyanyelvükön (feliratozva, természetesen) – számomra legalábbis kissé kiábrándító volt, amikor a szovjet hérosz németül adta ki a parancsokat. A drámai-heroikus zenével pedig technikailag semmi baj nem lenne, csak kicsit jellegtelenre sikeredett. Markánsabb dallamokat vártam, főleg a S.W.I.N.E. Másfél

A náci csodafegyver-gyár innen sem hiányozhat

Mit is írhatnék még erről a viharsarki csodáról? Hogy ne tűnjön részrehajlónak a cikk, nagyon igyekeztem elmarasztalót is mondani, de csak elvétve tudtam. Ami

EZ+AZ

S.W.I.N.E. + II. világháború + Incredible Machine = Panzers

által előadott zenéje után (igaz, ez már jórészt ízlés kérdése kérdés). Ezzel együtt a Codename: Panzers kivitelezése, megjelenítése tapsot érdemel, és technikai oldalról sem lehet belekötni.

Tankra, magyar!

Tesztünk exkluzivitásának az volt az ára, hogy lapzárta előtt szűk egy héttel kaptuk meg a játékot, így néhány napunk volt csak elmélyedni a programban. Ennyi idő alatt egy igen fontos kérdésben, a felek közti játékegyensúlyról nem lehetett képbe kerülni (már csak azért sem, mert a Skirmish opció még nem működött a sajtóverzióban), ezért kissé félve adtam meg a magas százalékértéket. De ismerve a Stormregion eddigi munkáit, bízom abban, hogy a játéknak ezt a részét sem rontják el a srácok. A demó után ugyan akadtak olyan vélemények, hogy túl erősek a gyalogosok, de mivel ezek a gyalogosok minden küzdő félnél megtalálhatók, én inkább a multi partikra tartogatott meglepetéseket látok bennük... A többjátékos üzemmód ugyanis nagy valószínűséggel remek móka lesz: a program játékrendszere annyira nem klikkverseny, mint a Blizzard-termékek multija, annyira nem is hardcore, mint a Combat Mission-széria, viszont az egységek sokoldalúsága rengeteg új lehetőséget hordoz magában.

jó, az jó: igen sok munka, átgondolt tervezés és profi megvalósítás jellemzi a Codename: Panzerst, szívből merem ajánlani a taktikai RTS-ek szerelmeseinek. Magyarok számára pedig majdhogynem kötelező... Megjelenés június közepén várható német és magyar nyelven, a világ maradék részének előreláthatólag nyár végéig várniuk kell, és irigykedhetnek ránk... Van mire!

Stöki

grafika	24/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

91%

összhatás	5/5

\+
- Remek grafika
- Változatos játékmenet
- Életszerűség
- Sokoldalú gyalogosok

–
- Néhány hang
- Középszerű kerettörténet

S.W.I.N.E.	85%
Combat Mission	89%
Afrika Korps	82%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 512MB RAM, GeForce2 MX, 2,5 GB HDD

CHIP Digitális VIDEÓ & FOTÓ különszám

Keresse az újságárusoknál vagy rendelje meg a kiadóban!
levél: 1088 Bp., Rákóczi út 1-3. e-mail: terjesztes@vogelburda.hu
tel.: 06 1 888 3421, 22, 23 fax: 06 1 888 3499

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Egy bérgyilkos mindennapjai

HITMAN CONTRACTS

:: fejlesztő io interactive :: kiadó eidos
:: web www.hitmancontracts.com

A dán IO Interactive a 2000-es év karácsonyi szezonjában megjelent Hitmannel robbant be a köztudatba, mely brutális nehézsége és súlyos programhibái ellenére megalapozta a sorozat hírnevét. A második rész már minden elképzelhető platformra megjelent, és összesen több mint hárommilliós eladott példányszámot produkált. Kiadójuk, az Eidos nemrég felvásárolta a csapatot, ami hatvanfősre bővült (köztük egy tucat magyarral), és javában készíti a Hitman és a Freedom Fighters következő részeit, valamint jó néhány titkos projekten is munkálkodik...

Két év vakációzás után, sorszámozás helyett a Contracts alcímmel tért vissza PC-inkre minden idők egyik legkegyetlenebb, leghidegvérűbb bérgyilkosának kalandjait feldolgozó játék. Az alcím persze nem tévesztheti meg a tapasztalt játékosokat: ez már bizony a harmadik Hitman-epizód, mely sajnos a második rész kiegészítőjének tekinthető inkább. A sötétebb hangulat mellett sajnos semmilyen jelentősebb újítást nem hoz a Contracts. Ettől persze továbbra is a lopakodós játékok egyik legjobbjával van dolgunk, csak feltűnő, hogy míg fő vetélytársa, a Splinter Cell a zseniális multiplayer móddal képes volt megújulni, addig az újdonságok listája a Contractsban csupán néhány gyilkolószerszám, és a megváltozott hangulat bevezetésében merült ki.

Rakétavető helyett fojtózsinór

A régi-új Hitman elvileg teljes mértékben a lopakodásra és megtévesztésre épül. Valamennyi küldetést végre lehet hajtani úgy, hogy kizárólag a célszemély(eke)t

> A sapkát valami Szalacsi nevű fickótól szereztem

tesszük el láb alól. Ennek elsődleges módja a bujkálás és az álruha alkalmazása: nemes egyszerűséggel magunkra öltjük a legváltozatosabb helyeken fellelhető öltözékeket, és eljátsszuk a hozzá tartozó személy viselkedését. Ez persze némi gyakorlást igényel: tudnunk kell, hogy a megszemélyesített illető hol tartózkodhat, és általában hogyan viselkedik. Szintén fontos, hogy lehetőleg ne menjünk túl közel a társaihoz sem, mert esetleg kiszúrják barátságos arcunkat, és habozás nélkül tüzet nyitnak ránk. Ügyelnünk kell olyan apróságokra is, hogy lehetőleg az adott figura felségterületén tartózkodjunk, hiszen elég gyanús tud lenni a harmadik emeleten mászkáló kukta a földszinti konyhából. Fontos, hogy ruházatunk mellett a nálunk, illetve a kezünkben lévő tárgyak is a tökéletes illúziót szolgálják: igencsak feltűnő, ha egy őr ruhájában gépkarabély helyett fojtózsinórt szorongatunk – ilyenkor is azonnali támadásra számíthatunk.

Ha egy őr teljesen kikerülhetetlennek tűnik – valójában sohasem az –, bérgyilkoshoz méltó finom fegyvereket is bevethetünk. Ilyen a kábító injekció, vagy ha ebből kifogytunk, használhatjuk a jól bevált zongorahúrt, esetleg az újdonságként ható óriás húskampót, vagy alvó ellenfeleknél a mellettük heverő kispárnát (persze nem arra, hogy lefeküdjünk mellé szunditani)... Kopasz főhősünk különösen megkedvelhette a fullasztásos módszereket, mert kispárna mellett egyszerű papírzacskót is felhasználhatunk ilyen célra, vagy ha a delikvens épp fürdőzik, elég csak lenyomni őt a víz alá. Hiába, ha megrendelésre ölsz, nincsenek szabályok...

FEGYVERARZENÁL

A játékban az elődökhöz méltó, óriási fegyverválaszték kapott helyet. A pisztolyok, karabélyok, mesterlövészpuskák mellett olyan extrém gyilkoló szerszámok várnak ránk, mint a húskampó, a kispárna (!), vagy a láncfűrész. A változatos arzenál mellé további 12 bónusz fegyvert is begyűjthetünk, ha sikerül a legnehezebb fokozaton a legjobb minősítést elérve teljesítenünk az egyes küldetéseket. Íme a lista, milyen nyalánkságokkal gazdagodik repertoárunk a sziszifuszi munka jutalmaként – ugye ezekért megéri a fáradtság?

1. küldetés: CZ 2000 Dual Pistol
2. küldetés: Micro Uzi Dual Submachine Gun
3. küldetés: Silverballer Silenced Dual Pistol
4. küldetés: Magnum 500 Dual Pistol

5. küldetés: Sawed-Off Shotgun Dual
6. küldetés: M4 Carbine Silenced Assault Rifle
7. küldetés: SG220 .S Dual Pistol
8. küldetés: MP5 Silenced Submachine Gun

9. küldetés: AK 74 Silenced Assault Rifle
10. küldetés: GK 17 Dual Pistol
11. küldetés: Micro Uzi Silenced Dual Submachine
12. küldetés: PGM Silenced Sniper Rifle

Nézd, mennyi hulla... lehet hogy már jártunk itt egyszer? Jó lesz, ha hívjuk Viktort, a takarítót...

„A 47-es minden eddiginél sötétebb, vészjóslóbb hangulatú játékban tér vissza..."

A lopakodós rész a fegyverekkel ellentétben még mindig nem elég kidolgozott, érzésem szerint. Az őrök ugyan nagyon jól, valósághűen látnak és hallanak (megfelelő távolságból észrevesznek, lövések hangjára messziről odacsődülnek), de a furcsa viselkedést gyakran nem veszik észre. Megállhatunk akár percekre is néhány lépésre tőlük, de nem lesz gyanús, hogy nem válaszolunk nekik, vagy simán faképnél hagyjuk őket. Ugyanígy nehezen megállapítható, mikor és hogyan szúrnak ki minket, ehhez csupán egy gyanújelző ikon található a képernyő bal alsó sarkában. Nem egyszer kaptam teljesen váratlanul riadót a nyakamba, pedig nem gyilkoltam meg senkit, és láthatóan senkiben sem keltettem gyanút – mégis megjelent a frusztráló „az őrök egy gyanús kopasz figurát keresnek" figyelmeztetés. Még idegesítőbb, amikor a lehető legkihaltabb helyre elvonszolva egy hullát, üzenetet kaptam, hogy bizony a holttestet megtalálták – a Splinter Cellben legalább a sötét helyekben mindig meg lehetett bízni. Minden dicséret ellenére akad azért némi probléma az őrök érzékszerveivel is: a különböző, egymás mellett fekvő külső és belső helyszíneken gyakran nem látnak, vagy hallanak át, mintha azokat teljesen különálló részekként kezelné a program. Ezt az anomáliát a javunkra fordíthatjuk: ha egyik helyszínen lebukunk, még nem kell végigirtani az egész pályát, mert a következő emeleten már szinte biztos, hogy tiszta lappal indulunk. Nincs általános érvényű riadó, csak az egy szinten lévő őrök tartanak rádiókapcsolatot.

97%-os lefedettség. Még itt is van térerő!

Taváris, konyec lesz, ha lebuktatsz!

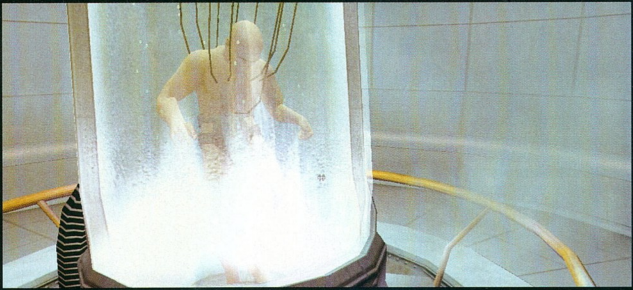
Ha ölni kell

A fenti kifinomult módszerek és gyilkolóeszközök mellett természetesen rendezhetünk véres ámokfutást is – bár ez a játék nem erről szól. Azt tanácsolom, csak akkor nyúljunk lőfegyver után, ha lelepleződtünk, akkor is csak a környék felriasztott őreinek minél csendesebb likvidálásához. Persze tudom, hogy a több mint harminc változatos fegyver talán nem csak azért lett a játékba téve, hogy a hátizsákunkat nyomja, de inkább csak azután vessük be őket, ha már egyszer „becsületesen" is végigvittük a játékot. Ezt nehéz lesz megállni, mert normál fokozaton nevetségesen könnyű halomra irtani mindenkit: nagyon keveset sebződünk, az ellenfelek pedig egy-két golyótól kifekszenek. Emellett az őrök igen lassan is reagál-

STARFORCE 3

Már jóval a Hitman: Conatracts megjelenése előtt felmerült a téma néhány weboldalon, hogy a játék a feltörhetetlennek titulált Starforce 3 másolásvédelmet fogja használni. Egyesek olyan erősnek tartották ezt a másolásvédelmet, hogy a kalózkodás végét jósolták az új módszernek köszönhetően. Óriási vita alakult ki, melyben megszólaltak crackerek is, akik kifejtették: a védelmet előbb vagy utóbb – ha másképp nem, hát Starforce-ot készítő programozók valamilyen módon való megkenésével vagy zsarolásával – biztosan fel fogják törni. Így volt ez az eddigi technológiákkal is, viszont elképzelhető, hogy a Starforce megtörése több hétbe is bele fog telni minden egyes új játék esetén! Ez pedig azt jelentené, hogy bizony csak jóval a megjelenés után tudna a szoftvert nem boltban vásárló delikvens játszani, ami esetleg oda is elvezethet, hogy megfontolás tárgyává teszi a program becsületes úton történő beszerzését.

A védelem feltörhetetlenségéről a hirekben bővebben kifejtett Fairlight warezcsapat lefülelése miatt – akik lebukásukkor éppen a Contracts feltörésén mesterkedtek – lapzártakor még nem tudhatunk biztosat, mindenesetre tény, hogy a PC-s verzióból tíz nappal a játék amerikai premierje után jelent csak meg az internet alvilágában tökéletesen működő, másolható verzió. Kíváncsian várjuk a fejleményeket!

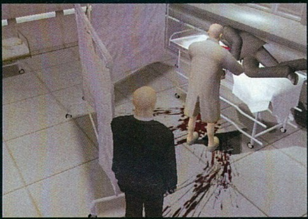


Ez a gyógyfolyadékban lebegős motívum legalább harminc sci-fi filmből lehet ismerős már

nak, és nagyon gyengén céloznak. További előnyt jelent, hogy bármikor átválthatunk a tökéletesen kidolgozott belső nézetbe – egyébként érdekes tendencia a lopakodós játékoknál, hogy a folytatásokban már új nézőpontot is használnak, lásd még a Pandora Tomorrow FPS-nézete, vagy a készülő Thief 3 külső kamerája.

A küldetések végén az értékelésünket teljes mértékben a fentebb ismertetett két módszer használatának aránya fogja meghatározni. Silent Assasin minősítést csak legtökéletesebb, legvérmentesebb teljesítéskor kapunk, míg a Rambo-klónok a nem valami hízelgő „tömeggyilkos", vagy „pszichopata" besorolásra számíthatnak. Nagyon sajnáltam, hogy a néhány rangtól eltekintve pontosabb kiértékelést nem kapunk: a játék csak a küldetés végén jelzi a megölt, megsebesített ellenfelek és civilek számát, ez nem változik pontszámmá, amiből esetleg egy, újrajátszást serkentő „legjobb elért pontszámok" táblázatot lehetett volna alkotni. Ez a hiány már csak azért is sajnálatos, mert a programban semmiféle többjátékos lehetőség nincs – pedig lenne rá mód, mint az a Pandora Tomorrow tökéletesen bebizonyította –, így a két nehezebb fokozaton történő végigjátszás után már nem sok hajtóerő marad. A további játékra.

A pályák felépítése az elődhöz hasonlóan hihetetlenül összetettre, és egyben ötletesre sikerült. A linearitás vagy határok közé szorítás legkisebb jelét sem tapasztalni: minden helyszínt legalább három-négy jelentősen eltérő módon oldhatunk meg, hála a számtalan



Brinkmann doktor mindjárt nagyon rosszul jár

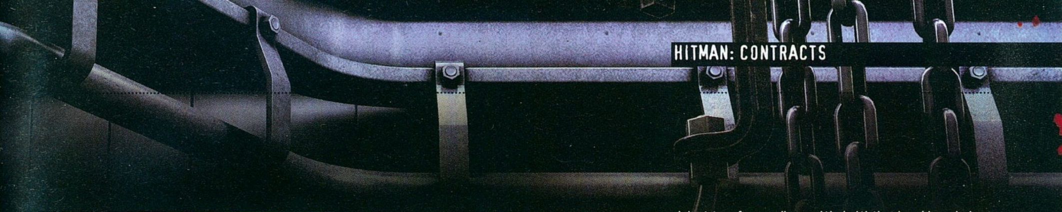
átjárónak, fegyvernek, és különböző tárgyaknak. Ennek ellenére én nem éreztem különösebb késztetést rá, hogy miután nagy nehezen végigvittem egy helyszint, a legjobb értékelést elérve, másik módszerrel is megpróbálkozzam. Pedig nem lenne rossz, ha esetleg az eltérő technikákat is értékelné a játék, nem hiszem, hogy ez megoldhatatlan programozói feladat lenne.

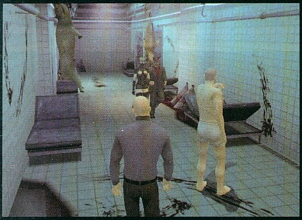
A normál fokozatot csak kezdő játékosoknak ajánlom. Valószínűleg a konzolos testvéreknek köszönhetően minden tekintetben elképesztően könnyűre sikerült a játék. A második nehézségi szint már alakul, itt mentések számában is korlátozva leszünk, az ellenfelek pedig normálisabban céloznak és sebeznek. A professional szintnek csak az első végigjátszás után érdemes nekivágni, akkor viszont mindenképp: ebben a módban ugyan nem menthetünk, és nagyon hangulatos, hogy nem látjuk minden őr pontos helyzetét és mozgását a Hitman sorozatban megszokott, roppant praktikus térképen. Rá leszünk kényszerülve a kulcslyukon való kukucskálásra is, nem is beszélve a jóval izgalmasabb csatákról.

?

Ha netán lelőnek tűzharcban, Max Payne-szerűen lelassul körülöttünk a világ. Ez azt jelzi, hogy pillanatokon belül holtan esünk össze – hacsak nem sikerül rövid idő alatt négy ellenfélnek fejlövést bevinnünk, így minimális életerővel ugyan, de folytathatjuk a küldetést.

Kivezényeltek ellenünk egy egész CS-klánt...





Uramatyám, hová kerültünk?!

- Igen, láttam a gyanús alakot! Balra szaladt...

Hiányosságok, és az azt feledtető audio-vizualitás

Akinek nem ez az első Hitmanje játékos-pályafutása során, annak eddigre talán már feltűnt, hogy gyakorlatilag semmi komoly változáson nem esett át a játék a második rész óta. Továbbra is furcsa, hogy bármelyik nyeszlett ember ruhája tökéletesen áll széles vállú 47-es ügynökünkön, és hasonlóképpen nem valami valósághű, hogy a szitává lőtt bandita vérrel átitatott ingje is hófehéren feszül felsőtestünkön, amint felvesszük. Szerintem nagyon adná magát, hogy csak a finoman elintézett ellenfelek nem összevérezett ruháját tudjuk álcaként felhasználni, vagy hogy csak a nem véresen elintézett embereket lehetne minden nyom nélkül eltakaritani az őrjáratok útjából – mert nem túl reális, hogy legtöbbször csak magára a holttestre lesznek az őrök figyelmesek, a vérre nem.

A Hitman: Contracts hangulata ugyan némiképpen megváltozott az elődhöz képest, pár pálya sokkal komorabb hangulatú lett, de ez a játékmenetre nincsen semmilyen hatással. A tizenkét pálya nyolc helyszíne között megtaláljuk Angliát, Rotterdamot, Szibériát, Hongkongot, Romániát és Budapestet is! Bizony, az első részhez hasonlóan egy küldetés erejéig most is kalandozhatunk becses fővárosunkban, ahol ráadásul a helyi rendfenntartók ékes anyanyelvünkön szólalnak meg! A Grim Fandango emlékezetes magyar káromkodása óta nem hatódtam meg így, hogy végre magyar beszédet hallok egy külhoni fejlesztésű játékban. A magyar pálya illetve beszéd minden bizonnyal annak köszönhető, hogy a fejlesztők, de főleg a grafikusok és animátorok között vagy tíz magyar – főleg egykori Philos-feljesztő – dolgozik az IO Interacive csapatában. Nyilván ők helyezték el az egyik szovjet barakk mélyére is a magyar lobogót... Egyébként valamennyi helyszínen anyanyelvükön szólalnak meg a helyi őrök és civilek, aminek remek hangulatát csak az rontja le, hogy szókincsük elég csekély, nagyon gyakran ismételgetik ugyanazt.

A pályák felépítése, mint már említettem, mesteri, és a grafikai megvalósításuk is kiemelkedőnek mondható a legtöbb esetben. A textúrák még a konzolos verzióban látottaknál is élesebbek, karakterünk és az egész környezet szépen tükröződik vissza a különböző tükrökben és a földön a víz- és vértócsákban.
Nyoma sincs egy kaptafára készült, vagy csak pár tereptárggyal díszített helyszíneknek, a fantasztikusan megtervezett pályákat a lehető legváltozatosabban pakolták tele különféle díszítő elemekkel és tárgyakkal. Nagyon hangulatos az első, laboratóriumi pálya a különböző kísérletek alanyaival, áldozataival, üvegcsékkel és mindenféle kutatási ketyerével, vagy az angliai arisztokrata ház, ahol a falon függő trófeák, a kandallók, színes szőnyegek teszik tökéletessé az illúziót. Külön említésre méltó a romániai alvilági kupleráj megjelenítése: fantasztikusan jól eltalálták a lepukkant hely Underworld-szerű sötét hangulatát. Mindenhol extázisban táncoló, örjöngő drogosok, erotikus szolgáltatásokat nyújtó, bőrruhába öltözött cicababák, villózó fények – elképesztő hangulata van a helynek! Hongkong városának megjelenítése is egész jóra sikerült, bár erre már érezhetően nem jutott annyi energia, ahogy a budapesti helyszínre sem. Nagyon jól támogatja viszont a sötét hangulatot a lövéseknél látványosan kifröccsenő és falra kenődő vér – igazán le is csuroghatna... –, valamint a folyamatosan szakadó, és szél által felkavart eső és hó is tovább javítja az atmoszférát.

Durvák lehetnek az itteni hétköznapok, ha senkinek nem tűnik fel az a hat négyzetméteres vértócsa...

Tapasztalt Hitman-játékosoknak erős déja vu érzésük lehet pár pályán, ami nem véletlen: a fejlesztők bizony az első részből emeltek át pár helyszínt és feladatot. Bár elég sokat változtattak rajtuk, engem azért zavart, hogy a soknak igazán nem mondható tizenkét küldetés sem teljes mértékben új. Persze lehet rá hivatkozni, hogy a Contractsben a 47-es ügynök csak visszaemlékezik legemlékezetesebb megbízásaira (így az első rész pár feladatára is), de ez szerintem inkább csak kibúvó a készítők részéről a komolyabb történetírás alól, mert gyakorlatilag semmilyen összefüggő történettel, de még érdekesebb epizódokkal sem találkozunk. Az alapszituáció szerint, ügynökünk némiképp elszámítva egyik feladatát, nagyon súlyosan megsérül, és egy párizsi hotel szobájában fekve, félig hallucinálva visszaemlékszik addigi életének munkáira. Ennek köszönhetően ugyan a legváltozatosabb helyszíneket lehetett belezsúfolni a játékba, de ez csúnyán a történet rovására ment; még a rövid eligazítás is nagyon unalmasra és semmitmondóra sikerült. Ugyanígy teljes mértékben elmaradt a beígért, és nagyon izgalmasnak tűnő motívum, a bérgyilkos pszichéjének, motivációinak, gondolatainak megismerése – pedig a visszaemlékezős alapfelállás ideális lett volna a Max Payne-féle, önvallomásszerű múltfeltárásra.

Hitman 2.5

Ahogy a Pandora Tomorrow egyjátékos küldetései, úgy a Hitman: Contracts végigvitele sem biztosít már akkora játékélményt, mint az említett programok előző részei. Az új Hitman ugyan még mindig nagyon élvezetes játék, de az előző rész ismerői számára a komorabb hangulaton kívül nem sok újdonsággal szolgál. A pályák felépítése, az aláfestő zene, a millónyi fegyver, és a feszült hangulat még mindig nagyon ott van a topon, ezért ezt a rókabőr-lehúzást még egyszer, utoljára elnézzük a készítőknek. Legközelebb viszont már forradalmat várunk!

Greg5

grafika	21/25
zene	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	11/15

84%

összhatás 4/5

+
- élvezetes lopakodós játékmenet
- fantasztikus pályatervezés
- egyedi hangulat, jó zene

–
- nem változott sokat
- a lopakodás rész még mindig nem elég kidolgozott

Pandora Tomorrow	94%
Alias	66%
Hitman 2	87%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 RAM, 2GB HDD, 32MB VRAM

Mi fáj, gyere mesélj...

Painkiller

:: fejlesztő people can fly :: kiadó dreamcatcher :: web www.painkillergame.com

A lengyel People Can Fly 2002-ben alakult, de tagjai már '92 óta a játékszakmában dolgoznak, minden jelentősebb, lengyel fejlesztésű játékban benne volt a kezük (a Gorky 17 volt a legnevesebb munkájuk). Nevük egy X-Akták epizódból származik, Mulder ügynök mondja, hogy "álmunkban nincsenek szabályok, bármi megtörténhet: az emberek tudnak repülni".

Démonok, pentagramok, elhagyatott, gótikus hangulatú helyszínek, zombik és sötét lovagok. Az átlagember meglepődik, sőt meghökken egy ehhez hasonló listát hallgatva, az FPS játékosok körének tapasztaltabb tagjai azonban a nosztalgia szelét érezhetik lengedezni a kénköves szagú keverékből. A lengyel People Can Fly Painkiller című játéka utóbbiakat megcélozva azokat az időket igyekszik felidézni, amikor a fenti rövidítésről még mindenkinek a Doom jutott eszébe, és alig várta, hogy újra a poklok mélyére szállhasson az id újabb játékában.

Sajnos vagy sem, ezek az idők elmúltak, és a hőskorszakra már nem csak a téma, de a játékmenet sem emlékeztet, pedig többször bebizonyosodott, hogy az újítások, finomítások, bonyolítások sokak számára nem a megváltást jelentik. Az idők kezdete óta már magzatkorában elvész minden olyan élvonalbeli játék, amely nem a közelmúltba merészkedik ötletekért. Bár ennek megvan az az előnye, hogy – a hozzáértők minden panasza ellenére – nem klónjátékok sivár tömege jellemzi a piacot, de nincs időnk alaposan kiélvezni egy-egy játéktechnológiai lépcsőt, a nosztalgiát pedig legfeljebb az ingyenes újrafeldolgozások hozhatják meg az aktivan emlékezni vágyók számára. Úgy tűnik, a Moore-törvény (átok?) nemcsak hardverre vonatkoztatható, az idő rohan a játékok világában is, de mi lenne ékesebb bizonyitéka annak, hogy néha érdemes lassítani, sőt, visszaemlékezni, mint a meglehetősen egyszerű Serious Sam (a hasonlóság fokozása végett: ez is kelet-európai fejlesztés volt, még pontosabban horvát) világsikere? Talán éppen ez lebeghetett a lengyel srácok előtt, amikor a Painkiller fejlesztésébe fogtak…

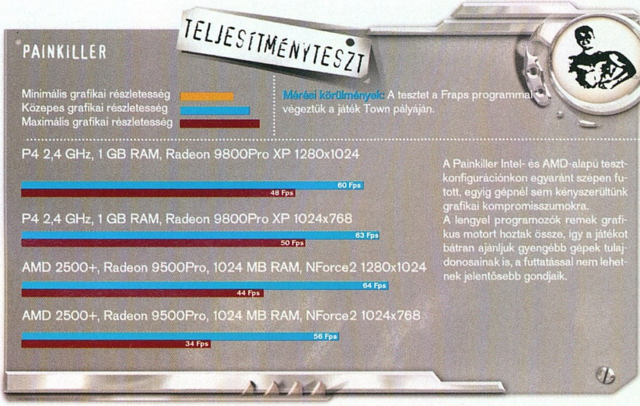
Csak ketten? Ezt nem gondolhatjátok komolyan...

Pokoli hangulat

Miért vetnénk magunkat a pokol legmélyebb bugyraiba, annak legsötétebb teremtményei közé, ha nem lenne valami célunk (az említett kreatúrák halomra lövöldözésén kívül persze)? Nos, jelen esetben a cél nem valami, hanem valaki. Amint az a mérsékelten lenyűgöző látványt nyújtó, ám annál hangulatosabb bevezető filmből kiderül, főhősünk halálos balesetet szenved útban felesége születésnapi vacsorájára – azonban várakozásaival ellentétben nem egyesülhet újra szerelmével a túlvilágon. Évtizedek telnek el pokol és mennyország között várakozva, de – amint azt az eseményeket vezérlő felsőbb erőktől el is várjuk – nem ok nélkül. Megtört hősünk egy nap megbízást kap a pokol négy generálisának elpusztítására, és a kitűzött jutalom nem más, mint egy belépő a mennyeknek kapujához, s az angyalokkal együtt szívszerelmének társasága. Érthető okokból Mr. Garner hezitálás nélkül neki is lát a feladatnak, és ez az a pont, ahol a játékos is szerephez jut. Sajnos nem túl sokhoz, a játék interaktív részei az ellenfelek irtására korlátozódnak, a történet csakis az átvezető animációkban halad előre, és meg kell jegyeznem, olykor úgy tűnt, a kommunikáció nem volt tökéletes a csapaton belül. Hogy csak a legalapvetőbb kérdést tegyem fel: ugyan hogy kerülhet az angyalok közé, aki a lelkek elfogyasztásának hatására rendszeresen démonná változik!?

["Nem különösebben gondolkodtató darab, de pihentető, élvezetes és szórakoztató!"]

Nem kell feltétlenül elhinni a közismert szólást, mely szerint az vagy, amit megeszel, de ha mégis így van,



jobb, ha hősünk nem táplál vérmes reményeket a jutalommal kapcsolatban. A megváltáshoz az utat a pokol seregének legelvetemültebb tagjai őrzik, akik előtt nem más lebeg célként, mint a mennyország elfoglalása. Nem tudom, volt-e ilyen a fejlesztők rokonai között, de az említett katonák talán egy '80-as évekbeli apáca rémlátomásaira hasonlíthatnak legjobban, ellenfeleink között ugyanis szektások, zombik, boszorkányok, de még a Pokol Angyalai is feltűnnek. Szerencsére ezen elmélkedni játék közben nem lesz időnk, és – hacsak nem vagyunk a három oldal megtöltésén fáradozó cikkírók – később sem fogunk ezen megakadni. Így viszont az életünkre (halálunkra?) törő démonsereg soraiban felbukkanó furcsaságok sokkal inkább nyújtanak változatosságot, mint lendületünket megtörő hangulati buktatókat. Mert lendületben bizony nem lesz hiány. Itt nincs lacafacázás, rejtőzködés, lopakodás, becserkészés. Egy taktika van, és ennek hatásosságát még Sun Tzu sem vonhatja kétségbe: „Karót a szemük közé – vagy ahol a legjobban fáj nekik!".

Egyszerű, vagy nagyszerű?

A karó persze nem kötelező, sőt: a játék talán legerősebb pontjának a fegyverek változatossága bizonyult.

Engem gyíkká változtatott! De már elmúlt...

illúzióromboló hatás ezúttal elmarad, köszönhetően annak, hogy hasznot húzhatunk belőlük. Röviddel elestük után Lucifer katonái egy porfelhőben tűnnek el, fényes zöld lelküket maguk után hagyva, melyet elfogyasztva egy életerőpontot nyerhetünk. Ez ugyan nem sok, de nem is ez a dolog fő haszna. A hatvanhatodik (ez talán a sátán hörcsögének a száma) elfogyasztása után földöntúlontúli hatalomra teszünk szert, sebezhetetlenül rohanva előre az eltorzult szemünkben vörös maszatként feltűnő ellenfeleket egyetlen lövéssel cafatokra robbantva.

Bár szám szerint csak öten vannak, a másodlagos funkciónak és a kombinációknak köszönhetően legalább egy tucattal felérnek. Ha az életünkre törő gonoszok egy apáca lidércnyomásainak, a gyilkolóeszközök egy TV-Shop szakács legnedvesebb álmainak szereplői lehetnek. Szeletelhetjük, szaggathatjuk, fagyaszthatjuk, lyuggathatjuk, megsüthetjük, sokkolhatjuk és robbanthatjuk az ellenfeleket, ilyesmit játékban eddig kevésszer tapasztalhattunk. Még az ezen a téren hagyományosan erős Unreal sorozat tagjai sem mutatnak ilyen változatosságot – és főleg kiegyensúlyozottságot! Talán a fejezetvégi főellenfelek kivételével bármely gonosz ellen van esélyünk bármely fegyverrel, legyen az a címadó painkiller (a tükörfordítás „fájdalomcsillapító" helyett a szóösszetétel szétszedése vezet eredményre: a fegyver elsődleges módja a „pain", a másodlagos a „killer"...), a kilőhető rotorú pokoli botmixer, az ellenfeleket ledermeszteni is képes shotgun, a dobócsillagvető, vagy Rambo álma, a golyószóróként is funkcionáló rakétavető. A példás kiegyensúlyozottság ellenére van egy szerszám, ami garantáltan mindenki kedvence lesz, mégpedig a demóból is ismert karóvető. Bár vámpírra egyedül megbízónk emlékeztetett a játékban, mégis mindig visszataláltam ehhez a fegyverhez, alapvetően pacifista beállítottságom ellenére ugyanis rendkívüli módon élveztem az ellenfelek különböző testrészeiknél fogva történő falra szögezését. Szenvedésük azonban nem ér itt véget, a fejlesztők ugyanis ragyogó módszert találtak az erőforrásokat fölöslegesen foglaló megjelenítendő hullahegyek eltüntetésére. A testek elpárolgása által keltett

Az ördög bibliája, az angyalok fegyvere

Az adrenalinkábulatban folytatott vérengzésből nem csupán a fejezetek között feltűnő animációk nyújtanak lehetőséget a fellélegzésre, minden pályához tartozik egy feltétel, melyet teljesítve egy tarot-kártyát kapunk, ami tovább növeli az esélyeinket. Összesen 23 ilyen lap szerezhető meg a játékban, meglepően mély stratégiai résszel toldva meg az öldöklést. A mikromenedzsment (hm, inkább nano...) nem kötelező, eszközei azonban elég vonzók ahhoz, hogy a játékos megpróbálja legalább az egyszerűbb feladatokat végrehajtani. Ha sikerül adott fegyverrel, meghatározott időre,

Ne félj, mindjárt vége a szenvedéseidnek...

Mindjárt meglátod, mi is az a rag doll fizika!

Most megtapasztaljuk a svájci vendégszeretetet

FEGYVEREK I.

Ha már annyit áradoztam a fegyverekről, engedjétek meg, hogy megpróbáljak némi segítséget nyújtani abban, hogy mindenki tökéletesen kihasználhassa őket. Megjegyzem, az alant olvasható tanácsok csupán ötletbörzének tekintendők, ahogy a cikkben is jeleztem, a játékban fellelhető pusztító eszközök felhasználási lehetősége a legszélesebb körű...

Painkiller: Az első, de a hagyományokkal ellentétben nem a legritkábban használt fegyver. Elsődleges módban cafatokra szaggat bárkit, aki a közelünkbe merészkedik, míg a jobb gomb lenyomására összecsukott állapotban lövi ki a pengéket. Sebzése mérsékelt, de köszönhetően annak, hogy képes irányunkba rántani ellenfeleket és tárgyakat, hasznos lehet a nehezen elérhető helyen tanyázó gonoszok lelkének begyűjtésében. Mivel a rendkívül hasznos alapmódokat kétféleképpen kombinálhatjuk is, roppant sokoldalú fegyvernek bizonyul. Ha a kilött pengék a falban ragadnak, mély benyomást tehetünk azokra az ellenfelekre, akik a pengék és miköztünk állnak, ha a bal egérgombra csapva energiavonalat képzünk a fegyver szétválasztott részei között. Továbbá a rotor forgás közben is kilőhető, és lassú mozgása közben mindent felaprít, ami útjába kerül.

Shotgun: A nagy klasszikus ebből a játékból sem maradhatott ki. Első pillantásra nem okoz sok meglepetést, alap üzemmódban leginkább a közeli ellenfelekre végzetes hatású. Másodlagos módja azonban meglepő: nagy távolságról fagyaszthatjuk meg vele az ellenfeleket, szerencsés zombi-együttállás esetén akár egyszerre többet is. A fura ötvözet kiválóan működik, jéggé dermesztett ellenfeleinket a másodperc törtrésze alatt szilánkokká zúzhatjuk a sörétekkel – ez a leghatékonyabbnak kis számú, jól páncélozott, vagy golyókra többé-kevésbé immúnis ellenfeleknél bizonyult.

FEGYVEREK II.

Minigun: Ebben a fegyverben mindjárt két, nagy hagyománnyal rendelkező eszközt üdvözölhetünk, nevezetesen a rakétavetőt és a golyószórót. Sok kombinálásra itt nincs lehetőség, de igény sem, hiszen bármilyen távolságra képes osztani az áldást, legyen szó tömegesen özönlő golyófogó zombikról, vagy erősebb ellenfelekről. Kis szerencsével a bal egérgombbal kilőtt rakétákat eltalálhatjuk a minigunnal, de ennek inkább a defenzív stílusú multi-játékosok láthatják hasznát.

Karóvető: Egyértelműen a legszórakoztatóbb fegyver, az elsődleges tűzzel bárkit és bármit falnak szögezhetünk, aki vagy ami középtávolságra merészkedik hozzánk, másodlagos módban mérsékeltebb távolságra képes gránátokat hajigálni. A kombó segítségével némileg távolabbra juttathatjuk a robbanószert, ha sikerül azt a levegőben eltalálni a karóval – ám ez a mutatvány épp olyan nehéz, mint amilyennek hangzik.

Csillagszóró: Az egyik leglátványosabb pokoli játékszer. Bal egérgombra dobócsillagokkal ékesíthetjük ellenfeleink teljes testfelületét, másodlagos módban pedig lezser pazarlással szórhatjuk a villámokat a démonokra. Előbbi ragyogóan alkalmas közép- és nagy távolságú hadviselésre, utóbbi könnyedén bánik el a nagy tömegben özönlő, jól páncélozott közelharcos pokolkatonákkal. Kombója segítségével ötvözhetjük a két tüzelési mód legelőnyösebb tulajdonságait: ha a jobb egérgomb nyomva tartása mellett sorozzuk meg ellenfeleinket, elektromosan feltöltött piercingekkel testükben járnak vitustáncot.

életerőnket bizonyos szint felett tartva stb. megoldani a pályát, jutalmul aktív és passzív erőkhöz juthatunk. Ezekkel növelhetjük életerőnket, lassíthatjuk az időt, magunkhoz szippanthatjuk a lelkeket, növelhetjük a sebzésünket és sok más egyéb dolgot hajthatunk végre, amelyek azon túl, hogy szórakoztatóak, megfelelő kombinációban alkalmazva jelentősen megkönnyíthetik a dolgunkat. Én ritkán tudtam ellenállni a kihívásnak, csak azokra a feladatokra legyintettem, amelyek hagyományosan fölösleges frusztrációt okoznak, mint például a titkos helyek felkutatása. Bizony, a nagy elődökkel ellentétben itt nem elég végigtapogatni a falakat, sasszemmel kell figyelni minden gyanús pályaelemet, bármikor készen állva egy-egy akrobatikus ugrómutatványra vagy arra, hogy a tereptárgyak ellen fordítsuk a fegyverünket. Így a játék végigküzdése után teljes bizonyossággal állíthatom, hogy a kártyás ötlet telitalálat, nem csak menet közben, de a főellenség legyőzése után is viszket a tenyerem az újabb lapok után, magas újrajátszhatósági faktort igérve.

Rongybabát mindenkinek!

Nem kell aggódni, nem a Mikulás tört fel belőlem, csak a lelkesedés. Manapság már kötelezőnek számít a valósidejű fizika megléte a játékokban, és nem is ró nagy terhet a fejlesztőkre, hiszen ragyogó megoldásokat lehet kapni készen. Ezek közül is talán a legelterjedtebb a Havok fizikai engine, mely a játékot hajtó PAIN motort is segíti. Dicséret mégis azért illeti a fejlesztőket, mert nem elégedtek meg azzal, hogy jelen van és működik a rongybaba-effektus, de szemmel láthatóan ki is használták azt. A zombik által hajigált húscafatokban elakadó lövedékek, a kőtömb mögül előtörő szerzetesek vagy a közönségkedvenc, a karóvetővel kivitelezett fragek jó bizonyítékok erre, és ez csak néhány egyszerűbb példa volt...

A grafikával kapcsolatban sajnos már nem tudok ilyen lelkes lenni. Talán csak nem annyira szembeötlők a látványelemek, mint például a Far Cry esetében vagy lehet, hogy túlozták a megjelenés előtti nyilatkozatok, de én nem láttam semmi eget rengetőt ezen a téren – viszont negatívumokat sem lehet említeni, a PAIN engine kellemesen gyors, a kornak megfelelő látvány mellett. Amikor a játék zenéi és hangeffektjei jutnak eszembe, szerencsére megint csak visszatér a szélesebb mosoly arcomra, itt igazán nagyot villant a csapat, nagy örömömre bizonyítva, hogy rockosabb futamokból is lehet ragyogó és dinamikusan változó aláfestő zenét faragni.

! **A játék demója két hét alatt érte el az egymilliós letöltési álomhatárt. A fejlesztők jelenleg a konzolverziót készítik, de pletykaszinten már kiegészítő lemez is szóba került.**

Multiplayer light

Mit ér egy FPS multiplayer nélkül? Ha erre a kérdésre a válaszom az lenne, hogy keveset, vagy ne adj' isten semmit, jóval alacsonyabb pontszámot látnátok a cikk végi értékelésben... Bár kétségtelenül fájó pont, hogy csupán hét pálya került a játékba, és körülbelül 20% esélyünk van arra, hogy a játék nem dob ki az asztalra

Ez itt egy közepesen kicsi főellenség...

Hősünknek agyára ment az adrenalin

Most pedig megkezdjük a műemlékvédelmet

csatlakozáskor. Ha sikerül belépni, akkor is nagy valószínűséggel alig lesz játszható, és mindezek tetejébe egyetlen játékmódot kínál öt változatban – de a játék többi része szerencsére feledteti velünk a többjátékos mód súlyos hiányosságait. Jó eséllyel előbb-utóbb javításra kerülnek a fentiek, és a várhatóan széles rajongótábor is rákap a pályakészítésre, ha meglesznek a megfelelő kellékek, nekem azonban a jelenlegi állapotot kell értékelni, és most az online rész csúnya mínuszt érdemel.

Fáj még?

Összesítésképp elmondható, hogy a finoman szólva is mérsékelt sikerű Gore után végre dobbantott a csapat, és ez egyértelműen nem az új névnek köszönhető. A Painkiller szórakoztató, hangulatos és izgalmas FPS, témájával pedig némi frissességet hoz a háborús akciók közé. Említésre méltó negatívumként csak az időnkénti váratlan fagyásokat és a félkész multiplayer módot lehet említeni, de ezek sem jelentenek kijavíthatatlan problémát, a single player rész pedig az első patch-ig, illetve a rajongók készítette pályákig is száz százalékos élményt nyújt.

jatfield

grafika	21/25
zene	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

89%

\+ ötletes fegyverek
\+ a fizika ragyogó kihasználása
\+ kártyázósdi

– gyenge multiplay
– vegyes stílus
– instabil

Serious Sam 90%
Will Rock 72%
Doom 2 97%

Minimum gépigény: P3 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Discovery Channel Video

Kedvezményes árak a lap olvasóinak!

AKCIÓ! 4-et rendel, 3-at fizet!

Discovery Channel

© 2004. Discovery Communications, Inc.
Minden jog fenntartva.

Minden videokazetta egységesen 1290.- Ft/db.
A filmek egyenként is megrendelhetők!

Telefon/fax: (06-1) 205-3780, (06-1) 205-3781
Címünk: Premier Média Kft.
1119 Bp. Fehérvári út 89-95.
Teljes filmválaszték: www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

A Codemasters újra nekifut...

TOCA Race Driver 2

:: fejlesztő codemasters :: kiadó codemasters :: web www.codemasters.com/tocaracedriver2

Az angol kódmesterek az utóbbi időben annyi játékot adnak ki, hogy szinte minden számban írok névjegyet róluk - lassan kifogyok a jelzőkből. De csak nem akarnak leállni, egyre másra jelentik be az új projektjeiket...

Azon gondolkodom, lehet-e találóbb kifejezéssel illetni a Codemasters Colin McRae Rally 1-e óta eltelt hat évét, mint az erőlködés. Az 1999-ben megjelent TOCA 2 Touring Cars az autóversenyes játékok iránt fogékonyak szívét még megdobogtatta, de a Colin sorozat folytatását már sokan visszalépésnek ítélték (bár azért elég jó hangulata volt). Azóta pedig végképp lejtmenetbe került a cég – legalábbis a programok színvonalát és nem az anyagi hasznot tekintve... Az egy évvel ezelőtt debütált Race Driver összességében csalódás volt, a Colin 3 irtózatos bukás, hogy az IndyCar világába tett kirándulást pedig inkább nem is említem. A renomén egyedül a rally széria negyedik darabja javított valamelyest (a Richard Burns Rally infókat és videókat elnézve azonban hamar le fog áldozni a csillaga, de válaszlépésként rögtön bejelentették az ötödik részt, ami idén szeptemberben várható), és az új TOCA-nak is ez volt a célkitűzése. Lássuk, mennyire sikerült!

Bocsánatot kérek

Április elején kaptunk egy előzetes verziót a játékból, aminek alapján megírhattuk volna a játékismertetőt, de eszembe jutott az EA Sports F1 Challenge-es sztorija, ami azóta is bánt. Akkor is jóval a megjelenés előtt jutottunk hozzá egy tesztpéldányhoz, ami még tele volt gyermekbetegségekkel, de az európai EA-központtól kétszeri megkeresésre is azt a választ kaptuk, hogy azon már nem fognak változtatni. Én ennek alapján írtam meg a cikket, és adtam rá szégyenletesen alacsony 71%-ot, ám a boltokba került változatból kiderült, hogy valójában egészen jó program, a legjobb a jelenkori F1-et feldolgozók közül. Azóta csak szemlesütve és sűrű elnézéseket kérve merek bemenni a hazai forgalmazóhoz; az ott dolgozók remélem, már megbocsátottak...

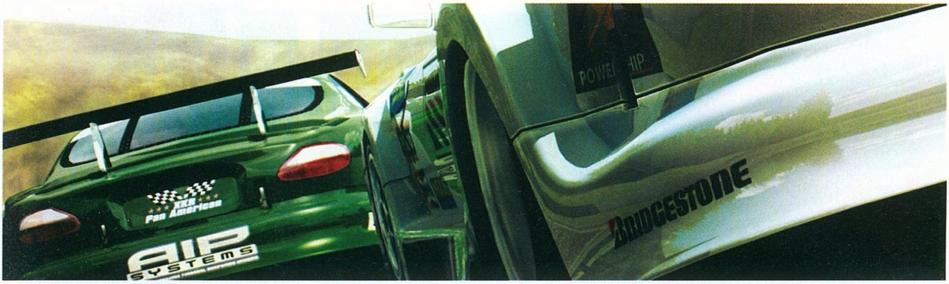
Alighanem kicsúsztunk...

Nem gyenge az a féknyom mögöttünk

Az új TOCA-t ennek ismeretében vettem szemügyre, de biztos voltam benne, hogy igazi véleményt majd csak a végleges változat alapján mondok, még akkor is, ha a szokásoknak megfelelően kevés időm lesz a mustrára – mert mikor máskor jelenjen meg, ha nem négy nappal a leadási határidő előtt...

Bicskanyitogató karrier

A telepítés során volt időm gondolkozni ezen az egész TOCA meg Codemasters-féle mizérián, mert beletelt némi időbe, amíg a 3.7 GB-nyi adat elfoglalta helyét a winchesteremen,. Meglepve tapasztaltam, hogy a korábbi verzióban látott bevezető videó lemaradt, pedig viszonylag tetszetős volt. Egyéb változások is történtek, legfőképpen a motorhangokat illetően, és nem kimondottan pozitív előjellel (az angol fejlesztőcsapat háza táján ez nem mondható ismeretlennek, emlékezhetünk rá, hogy a Race Driver első demója is milyen jó



Zöldbe borult a táj, és az autók is

volt, aztán szép lassan csökkent a minőség). A karrier mód során ezúttal is egy történetet vihetünk végig, de ez ebben az esetben nincs annyira felépítve, egyszerűen azon vesszük észre magunkat, hogy Laguna Seca-ban, Ford GT-ben ülünk, és a verseny utolsó körébe kapcsolódunk be. A mélyvízbe dobás ehhez képest kutyafüle... Célbaérés után a csapatfőnökünk löki nekünk a rizsát, aminek az a lényege, hogy a bajnokságokat kell végigvinni, és miénk a dicsőség. Persze zanzásítom és direkt vagyok ilyen undok, mert mint a későbbiekben kiderült, közel sincs olyan jól felépítve ez az egész, mint lehetett volna. A karrier során tesztvezetésből és időmérésből állnak a feladatok, tehát a pálya minimális ismerete nélkül, a beállítási lehetőségek elhagyásával, az autót a rajtvonalon megismerve kell a többiekkel felvenni a küzdelmet úgy, hogy minderre 2-3 kör áll rendelkezésünkre. Kezdetekkor az irányításra is az arcade kifejezés a megfelelő – ilyenkor szoktam sandán a játék alcímére tekinteni, amiben ez áll: Ultimate Racing Simulator. Most erre mit mondjak? Azt, hogy az anyagi haszon oltárán megint feláldozták a hitelességet? Merthogy a bajnoki üzemmódnak a szimulációhoz nem sok köze van, az biztos. Rövid versenyek során kell a megfelelő pénzösszeget összegyűjteni, hogy továbbléphess a következő szériába, egyúttal feloldd a rejtett autókat és pályákat. Szerencsére nekem ezzel nem kellett foglalkoznom, ugyanis a játékmagazinok a forgalmazótól kikódolt példányokat kaptak, emiatt nem is toltam sokáig a bajnokságot, mert csak felidegesítettem magam a bugyutaságon.

Sokkal inkább kedvemre való volt a Simulator Modes (jajj, már megint ez a nagyképűsködés...), amiben komplett versenyeket, időméréseket és hálózatos játékot lehet választani. A futamok során megmutatkozott az RD2 erőssége: a teljes kalibrálhatóság. A vezetési tulajdonságok között átállhatunk Pro-simulation módra, amiben kis ablak figyelmeztet, hogy ez a nehézség csak hardcore játékosoknak ajánlott, de vigyázat, tényleg annyira brutális, hogy el sem menti a választást, újraindításkor megint kérvényezni kell ezt a szintet. Free Race-ben a verseny minden paraméterét meghatározhatjuk, úgymint körszám, teljes lebonyolítás (pl. a túraautóknál két futam egymás után), időmérés, rajtfelállás, még a setup menübe is betévedhetünk. Azonban sokat valószínűleg nem fogunk ott tartózkodni, mert a fékerőelosztást, gumiválasztást, felfüggesztést, autómagasságot, stabilizátort (anti-roll) és leszorító erőt mindössze hármas skálán állíthatjuk (lágy-közepes-kemény, vagy elöl-középen-hátul stb.), a váltóáttételen pedig szintén csak a legalapvetőbb módosításokat végezhetjük el. Mi is a játék alcíme...?

A PC-n megjelent autós játékok között a Race Driver 2 egyvalamiben bizonyosan elmondhatja magáról, hogy korszakalkotó: ugyanis ebben a kategóriában ez az első program, ami DVD-n került forgalomba.

Pro vagy nem pro, ez itt a kérdés

A számítógépre készített autós játékok közül az RD2-ben találkozunk a legtöbb versenygéppel (egészen pontosan 35 benzinfaló szerepel a kínálatban), pályával (48 változatos helyszín) és bajnoksággal (33 széria). Az autólista szemet gyönyörködtető: Ford GT, Aston Martin DB7 Vantage Volante, Jaguar XKR Convertible, AC 289 CRS, 1968 Ford Mustang, Formula Ford, Mitsubishi 3000 GT, Nissan Skyline GT-R, Seat Leon Supercopa, Ford SVT F-150 Lightning, Ford 9000 (kamion), Jaguar E-Type Series II (1968), Aston Martin DB5, Mitsubsihi Lancer Evo VII, Subaru Impreza WRX, Land Rover Bowler Wildcat, Stockcar, Global GT Lights Race Car, Ford GT90, Ford 2000 Mustang Cobra R, Abt-Audi TT-R, AMG-Mercedes CLK, Opel Astra V8 Coupe, Koenig Competition 2002, Aston Martin DB9 Coupe, Jaguar XKR Race Car, Holden Commodore V8 Supercar, Ford Falcon V8 Supercar, Single Seater 1000 Race Car, Jaguar XJ220, Koenig C62, 1934 Ford Hot Rod Coupe, Aston Martin V12 Vanquish, Masters Grand Prix Car és AC Mamba. A többség bizonyára ismerős, hiszen létező típusok, csupán a Single Seater (ami tulajdonképpen IRL járgány) és a Masters GP jelenthet fejtörést (ez pedig Formula 1-es aszfaltszaggató).

A pályák felsorolása is eltart egy darabig. Valóságos helyszínek között találjuk a DTM-hez kapcsolódóakat (Hockenheim, Donington rövid és normál, Adria Raceway, Norisring, Eurospeedway, Nürburgring rövid és normál, A1-Ring rövid és normál, Zandvoort), a V8 bajnokságban szereplőket (Adelaide, Phillip Island, Eastern Creek, Barbagallo, Oran Park, Bathurst, Surfer's Paradise, Hidden Valley, Sandown, Pukehoke Park) és az egyéb ringeket, amelyek nem valódi versenyszériához kötődnek: Vallelunga, Kyalami, Mantorp rövid és normál, Laguna Seca, Road America, Brands Hatch normal, Indy, A és B változat, Oulton Park rövid és normál, Texas Motor Speedway, Pikes Peak (ismertebb nevén Fontana). A következő pályák pedig a fantázia szülöttei: Loch Ranoch A és B, St. Anton's Lake, rövid, hosszú, négy spanyol rally szakasz, Shortwood Park, Shouthfield Park és Heights, végül Michigan Loop.

Az operatőr kamerájában ez volt az utolsó képkockán...

Gáz van! Nincs fék...!

Tombol a nosztalgiahullám: ilyen a járgányokat a Starsky & Hutch-ban láthattunk legutóbb

A 33 bajnokságot ezek keveredése adja, kivéve a két licenszelt sorozatot, a DTM-et (német túraautók) és a V8 Supercarst (ausztrál túraautók). Mindenféle típusú bajnokságban részt vehetünk, a veterán autóktól kezdve (Vintage Classic) a Formula Fordokon (tudjátok, azok a nyitott kerekű, együléses autók, melyeknek hiányzik a terelőszárnya, emiatt nincs számottevő tapadásuk) és a rallykon át (pl. Euro Rally Evo VII-tel és WRX-szel, de van belőle jégautózás is Duez Trophy néven) a Grand Touringig bezárólag (World GT az XJ220-szal és a Koenig C62-vel). Legjobb példa erre a DTM bajnokságban a hockenheimi pálya, ahol simán lehet 1:20-as időt autózni, holott tavaly Bernd Schneider az első rajthelyet 1:35.141-gyel szerezte meg. Más kategóriákban sem jobb a helyzet, a rally során a Subaruban olyan brutális motorfék van, hogy fékezés nélkül, sima gázelvétellel végig lehet menni a szakaszokon (amelyek mindössze egy-másfél percesek, tehát nem jók semmire; ellenben Nicky Grist navigálása kellemes meglepetés volt). A Pro-simulation mód már határozottan tetszett, végre egy kis nehézséggel is találkoztam. Billentyűzettel nem érdemes próbálkozni, úgy irányíthatatlan, egyedüli megoldás a kormány használata – már ha sikerül a vezetési stílusodnak megfelelően beállítani, mert egy-két opció, leginkább a linearitás nagyon hiányzik. Mint mindig, a kitartó munka meghozza gyümölcsét, ebben az esetben a nagyon jól vezethető, élvezetes autóversenyt. Sokat dob az összképen a mesterséges intelligencia színvonala, ugyanis a játéknak ez az összetevője ment át a legnagyobb változáson. Az első rész idétlensége után (annyira makacs volt az AI, hogy csak az ideális ívet ismerte, azon kívül nem merészkedett) ebben már tökéletesen működik, figyel és lát is a pályán, merész, megbízható, de egyúttal hibázásra is hajlamos, szóval pontosan olyan, mint az igazi versenyzők. Harmadik erősségként az álomszép grafikát tudom megemlíteni, amihez ráadásul egyáltalán nem kell nagy gép, AMD 1700+ és GeForce4 Ti4200 összeállítású hardveren is szépen fut.

["Igazán élvezetes és látványos autóverseny – csak ne neveznék szimulátornak...!"]

Minimális elvárás, hogy ezek a jelentős eltéréssel bíró autók a játékban is különbözőséget mutassanak. A műszerfalas nézetben ez egyáltalán nem nyilvánul meg, mindegyik egyforma, differenciát csak a menettulajdonságokban fedezhetünk fel. Na nem nagyot, csak módjával. Abban nincs hiba, hogy például egy 5000 kg súlyú Ford 9000-es vontató és egy 1000 lóerős Koenig között óriási szakadék tátong (direkt a két végletet említettem, a többieket közéjük lehet besorolni), de amikor az az ember megsejti, hogy egy kaptafára készült mindegyik, az eléggé elkeserítő. A kamion (amiben ülve egyébként nulla a sebességérzet), körülbelül úgy viselkedikmint egy komolyabb versenyautó, abszolút nem tapasztalni a sokszoros tömeget, csak a torpedóval kb. háromszor olyan gyorsan történik minden. Az egészben viszont az a legviccesebb, hogy mindegyik (!) autóban használható a kézifék... Egye fene, még ezt is elfogadnám, mert azért nyomokban felfedezhetők a kategóriákra jellemző ismérvek – ha mindehhez kifinomult irányítás párosulna. De nem, nincs ilyen szerencsénk. A normál Simulation mód annyira egyszerű, hogy szinte már fáj, a sinautózás ehhez képest őrült cikázás a városi forgalomban. Kipördülni alig lehet, az ívet gyakorlatilag bármilyen sebességnél tartani tudja, mintha mi nem is kellenénk a vezetéshez.

Feltörnek a TIR tévésorozat emlékei...

"BELSŐ" NÉZET

A Race Driver 2 műszerfalas nézete még az első részét is alulmúlja. A fejlesztők még arra se vették a fáradtságot, hogy digitális műszereket, kormányt, esetleg váltót rajzoljanak, egyszerűen a lesötétített szélvédőhöz tették a kamera pozícióját, mintha oda lennénk passzírozva. Legfőképpen a tükör hiányzik, mert ez a nyilas megoldás (annak alapján erősödik, hogy milyen közel van hozzánk a mögöttünk jövő) teljességgel használhatatlan. Mindössze annyi különbség van a motorháztetős nézethez képest, hogy a versenyautó származási helyétől függően a jobb vagy a baloldalon ülünk... Azt viszont jól eltalálták, hogy ütközés esetén a szélvédő bepókhálósodhat, nagyobb karambolnál ki is

Véleményezés

Nem egyértelmű a kép, ezért a végső ítélettel bajban vagyok. Ha úgy nézzük, aminek készült, tehát szimulátorként, gyenge kísérlet. Ha viszont úgy tekintünk rá, mint a legtöbb autót és pályát magában foglaló játékra, már jobb a helyzet. Mégis, szerintem az irányítás lesz a veszte. Az egyszerű felhasználónak a normál mód túlságosan könnyű, a pro rettenetesen nehéz, ezért egy idő után rá fognak unni. A hardcore játékosoknak csakis a pro jöhet számításba, de mikor kicsit is beleássák magukat a részletekbe, rájönnek, hogy ez nagyon távol áll az elvárásaiktól, emiatt ők is kiesnek a kosárból. Maradnak a műkedvelők, akik ellesznek vele egy darabig – aztán jön az ezúttal Volkswageneket feldolgozó World Racing 2, és a Race Driver 2 repül a polcra...

Tasnádi Zoltán

grafika	24/25
zene	10/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

83%

összhatás 4/5

+ Töméntelen autó és pálya
+ Meglepően jó AI
+ Gyönyörű grafika

– nincs hangulata
– szimulációhoz képest túlságosan leegyszerűsített

TOCA 2 82%
Race Driver 80%
Ford Racing 2 66%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3,7 GB HDD, 2x DVD-ROM

Fedezékbe!

kill.switch

:: fejlesztő hip interactive :: kiadó namco :: web www.killswitch.com

i A nyolcvanas évek elején alakult japán cég nevéhez olyan klasszikusok fűződnek, mint a Pac-Man, a Dig Dug vagy Pole Position. Napjainkban sajnos főként konzolokra készítenek játékokat (Tekken és Soul Calibur sorozat), amikből csak néhány (Dead to Rights, Moto GP) átiratával találkozhatnak a PC-s játékosok.

Napjainkban egyre több konzoljáték konverziójával találkozhatunk PC-nken. A portolásnak általában két oka lehet: vagy lejárt valamely sikeres konzoljáték exkluzivitása, vagy az adott cím nem hozta a várt eladási mutatókat és így a többi platformon próbálja behozni a kiadó a pénzügyi tervet. A kill.switch esetében sajnos utóbbiról van szó, ám a rossz ómen ellenére kellemes akciójátékkal találkozhatunk.

Mint a játéktermekben

A kill.switch lényegében pofonegyszerű akciójáték, amelyben a játéktermi klasszikus gépekhez hasonlóan totálisan lineáris pályákon, kilenc különféle fegyverrel (a távcsöves puskától a géppisztolyon keresztül a ravésekkel operálhatunk, mégis, ez az apró hangulati elem kis jóindulattal taktikai shooterré varázsolja a kill.switch-et

Sajnos a program legnagyobb előnye egyben legnagyobb hátránya is, mivel a készítők mindent feláldoztak új ötletük oltárán. Így a játékban nincs más dolgunk, mint fedezéktől fedezékig araszolva, folyamatosan irtani a gazfickókat, akik AI hiján előre megrendezett jelenetekben (tehát az újrakezdett pályákon is mindig ugyanonnan és ugyanannyian) törnek életünkre. A totálisan drótozott és előre tervezett játékmenet tulajdonképpen nem lenne rossz, ha lehetőségünk lenne az adott szint bármely pontján menteni, ám a konzolos múltnak „hála", csak bizonyos időközönként, ellenőrzé-

> **["Játéktermi hangulat, ideális félórás kikapcsolódás, csak a pisztoly-kontroller hiányzik..."]**

kétavétőkig) irthatjuk az ellent. Gondolom, ez így önmagában még nem keltette fel az olvasó érdeklődését, ám a Namco kreatív fejlesztőinek hála egyetlen apró, ám igen hangulatos elemnek köszönhetően a kill.switch mégsem ragad le a sablonoknál. Bár a játék forradalmat nem hoz, mégis lesz egy motívum, amiről ezentúl mindig a Namco programja fog eszünkbe jutni. A kill.switch-ben hősünk képes bármelyik tereptárgy mögött fedezékbe bújni és onnan, teljes takarásból, csupán a fegyverét kitartva tüzet nyitni ellenfeleire.

A fedezékből leadott lövések természetesen hatalmas szórással csapódnak be, hatékonyan csak célzott lösi pontokon áthaladva van lehetőségünk erre. Így amikor harmadszor vágunk neki ugyanannak a szakasznak, akkor borzasztó unalmassá válik az óraműpontossággal felbukkanó katonák, helikopterek, vagy elénk kanyarodó járművek látványa.

Ugyancsak bevált konzolos recept alapján készültek a különböző küldetések is, azaz a sorozatos kliséket követően minden egyes misszió végén meg kell küzdenünk egy méretesebb főellenséggel. Ellenük ugyancsak a különböző tereptárgyak fedezékét kihasználva érhetünk el eredményt.

Portblémák

A PC-s konverzióknál a legtöbb gond általában a gyengébb képességű konzol grafikai korlátaiból valamint az egér+billentyűzetre átírt, de alapjában véve kontrollerre kitalált kezelés gyermekbetegségeiből adódtak. Szerencsére a kill.switch esetében semmiféle negatívummal sem találkozhatunk. A billentyűzet és egér kombinációjával tökéletesen irányíthatjuk hősünket, aki az Xbox-konverziónak hála egészen jól mutat a monitoron is. Nincsenek ugyan bump mappinggel borított falak, romba dönthető épületek vagy tereptárgyak, és a poligonszám sem veheti fel a versenyt napjaink PC-s játékaival – a kill.switch képi világa mégis kielégítő, sőt kis jóindulattal szépnek is mondható.

Konklúzió

A kill.switch rövidtávon kiváló akciójáték, ami sablonos és néha monotóniába hajló játékmenete ellenére kellemes kikapcsolódást nyújt a műfaj szerelmeseinek. Ugyan hiányoznak belőle a parádés megoldások, a fizikai modellezés, a csavaros történet, mégis rendelkezik valami megfoghatatlan hangulati plusszal, ami mind a műfaj rajongóit, mind a könnyed kikapcsolódásra vágyó játékosokat képes a monitor elé szegezni pár órára.

Sasa

> A helikopter elől nehéz elbújni, de muszáj

> Tarzannak mindjárt csúnya vége lesz

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15

80%

összhatás 3/5

\+ újszerű játékelem
\+ hangulatos küzdelmek

\- unalmas történet
\- lineáris játékmenet
\- egy idő után monotonná válik

Max Payne 2 89%
Freedom Fighters 81%
Armed and Dangerous 77%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 900 MB HDD

Villámháború, második felvonás

Blitzkrieg Burning Horizont

:: fejlesztő nival interactive :: kiadó cdv :: web www.blitzkrieg.de

A Nival Interactive 1996-ban indult, és azóta Oroszország vezető játékfejlesztő stúdiójává nőtte ki magát. Ars poeticájuk az innováció és a részletek kidolgozása. Az RPG műfajban a Rage of Mages sorozattal, az Evil Islandsszel és az Etherlords 1-2-vel tették le névjegyüket. A második világháború témakörében pedig a Blitzkrieg mellett a Silent Storm hangozhat ismerősen.

Mintha csak saját születésnapját ünnepelné ezzel a játék, szinte napra pontosan az egy esztendős évfordulón jelenik meg a Blitzkrieg első kiegészítője. Az alapjátékot anno a CDV legjobban sikerült termékeként aposztrofáltam, sokat játszottam vele, megszerettem. Így aztán meglehetősen magas elvárásokkal fogtam neki az installálásnak. A Lángoló Horizont (hmm, a CDV mindig is híres volt üres, klisészerű játékcímeiről) önálló termék, nem kell hozzá az alapjáték, csak megveszed a kiegészítőt, feltelepíted, és fut önmagában is. Ez jó dolog, ugye ebben egyetértünk. Ami rossz, hogy az ilyen kiegészítők általában drágábbak valamivel... De azután ami megint csak jó: több újítást is szoktak tartalmazni, mint a szimpla küldetéslemezek.

Rókabőrtímárok ne kíméljenek!

A CDV nagy rókabőrtímár. Kicsit olyanok, mint az RTL Klubon a Boksz klub, ahol egy pár perces meccsből, néhány nagy pofonból képesek négy órás, teljes estét betöltő felhajtást összefabrikálni. Ugyanigy nyúzzák most le az újabb bőrt a CDV-sek a Bliztkriegről – más kérdés, hogy van, amiről lehet, és van, amiről nem. A Blitzkriegről szerencsére még sok bőr lehántható... Miért szapulom ezért a CDV-t? Nem szapulom, mindenki ezt műveli manapság az iparágban (sőt nemcsak ott, a világban is). A kiegészítő tényleg fut önmagában, és megfelel az átlagos követelményeknek: tartalmaz új küldetéseket, új harci egységeket, még egy teljes új játszható nemzetet is. Pontosan annyit, amennyit elvárnánk – persze ki vár ma már többet ezen a profitorientált játékpiacon?

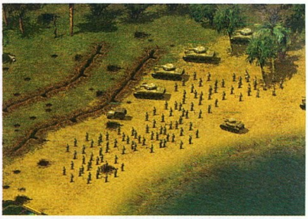
Konkrétan mit kapok a pénzemért?

Kapsz 18 új küldetést, melyek Rommel ténykedését dolgozzák fel, először Franciaországban, ahol hírnevet szerzett, majd Észak-Afrikában, ahol a közismert Afrika Hadtest élén teremtett nimbuszt magának, végül Normandiában, ahol a partraszállókkal gyűlt meg a baja. Rommelnek jó mostanság a sajtója, a történelem nagy hadvezérei között tartjuk számon, lassan megbocsátva neki, hogy Hitler hadseregében szolgált – így aztán a hadjárat jó választásnak tűnik, bizonyára minden játékos könnyen rá tud majd a hangolódni a feladatra. Emellett a kiegészítő még nyolc önálló küldetést is kínál, melyek a csendes-óceáni hadszíntér néhány jelentősebb összecsapását dolgozzák fel. A játékot fejlesztő Nival Interactive már tavaly november közepén bejelentette, hogy megkezdődtek a Blitzkrieg 2 munkálatai, mely a Távol-Keletre is elkalauzolja majd a játékost, vélhetőleg ennek előfutáraként pottyant most ide ez a nyolc küldetés. Kapsz még továbbá ötven új egységet. Ebben benne vannak a japán és amerikai csapatok, az Afrika Korps, különféle specializált német tankok és pl. az angol Blenheim bombázó. Így a Blitzkrieg egységparkja immár negyed ezerre rúg, ami elég meggyőző mennyiség, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy minden modellhez szép animációk is tartoznak.

Érdekes, hogy az orosz játékfejlesztő csapatok körében mennyire népszerű téma a második világháború (Blitzkrieg, Silent Storm, Sudden Strike és még sorolhatnánk sokáig). Az iróniát az jelenti ebben, hogy a kiadók és játékosok ízlését kiszolgáló a játékok általában a nyugati hadszínterekre koncentrálnak, a nemzeti büszkeségnek számító keleti frontot pedig hanyagolni kénytelenek az oroszok...

Hosszabbításban lőtt gól

A kiegészítő lemezeket elsősorban nem az új küldetések és adalék egységek miatt szoktam szeretni, hanem azért, mert ilyenkor már szépen rendbe rakott játékot kap az ember. A játékfejlesztésben manapság mindenki rohan, tarthatatlanok a határidők, mindennaposak a csúszások, és végül a legutolsó utáni határidőre elkészülő játékok általában még



> Partraszálltunk! De mit keresnek itt pálmák...?

> Alacsonyan szállnak a japán repülők: eső lesz. Vagy gyakorlatoznak a kamikaze pilóták...

MOSZKVA, 2003. NOVEMBER 14.

Stirlitz már tudta, hogy... ja nem, nem ezt akartam mondani. Szóval ezen a napon a Nival Interactive bejelentette a Blitzkrieg 2 fejlesztését. A játék új grafikus motort kap: haladva a korral teljesen 3D-be öltözik át. Nagyobb szerep jut majd a hajóknak, és a repülőknek, sőt a játékos beleszólhat abba is, milyen utánpótlást kér a pályára. Bővül a multiplayer, bevezetnek egy jobb pontozási szisztémát és rangsort. Európában, Afrikában és a csendes-óceáni hadszíntéren is játszhatunk majd, négy teljes hadjáratban. Az ütközetekben megjelennek a korszak híres hadvezérei, hősei, pilóta-ászai. A fejlesztők elágazó küldetésfát is ígérnek, melynek ágain úgy játszhatsz majd tovább, ha teljesíted a különféle másodlagos feladatokat a pályán. Lássuk!

BLITZKRIEG

mindig nincsenek rendesen befejezve. A kiegészítőkre én úgy tekintek, mint a játék eredeti, vágatlan verziójára, amit végre volt idejük a fejlesztőknek tisztességesen befejezni. Sajnos a zsebünkből így kétszer húzzák ki a pénzt, de hát ez van. Különösen a jól rejthető hiányosságokra szoktak igazak lenni a fentiek: AI-ra, pályatervezésre, játékegyensúlyra, multiplayer módokra. Ezen a téren a Blitzkrieggel is voltak problémák. A játékegyensúly időnként csapnivaló volt: gondoljunk csak a mesterlövészre vagy a tüzérségre, netán a ket-

Amilyen egyhangúak ezek a képek...

...olyan unalmas lesz a játék is egy idő után.

tő kombinációjára. Az AI is távol állt a hibátlantól, olyan ordenáré ostobaságokat volt képes művelni, hogy felváltva kerülgetett a röhögőgörcs és a hisztiroham – attól függően, hogy ellenséges vagy saját egységeim csinálták-e éppen marhaságot. Jelentem: a hivatalos kommüniké szerint mindezt kijavították... és jelentem: valóban babráltak vele, de nem eleget.

...vagy öngól?

Kijelenteni azt, hogy a játékegyensúly immár rendben van, vagy hogy az AI már okos, nos, ez bizony felér egy öngóllal. Mert amikor lopakodó egységeim hirtelen az ellenséges vonalakon keresztül keresnek utat, amikor egy szál tüzérségi üteggel leküzdöm mind a gyalogosoknak, mind a tankoknak szánt feladatokat, akkor bizony felmerül bennem a kérdés: mit is raktak rendbe? A pályák továbbra is keményen drótozottak. Ez gyakorlatiasan fogalmazva annyit tesz, hogy: vagy úgy oldod meg, ahogyan a fejlesztők kitalálták, vagy megdöglesz. Rögtön az első pályát például olyan nehéznek találtam, hogy öt óra játék alatt sem sikerült teljesítenem... Végül rájöttem, hogy nem foglaltam el útközben egy kereszteződést (illetve a mögötte levő falun keresztül, hátulról próbáltam a beásott gyalogság mögé kerülni). Egyszóval nem arra mentem, amerre a fejlesztők gondolták volna, ezért nem kaptam meg azt az öt tankból álló erősítést, amivel azután az ellenséget már első küldetéshez illő könnyedséggel, problémamentesen taposhattam volna bele a földbe.

Ha már az öngóloknál tartunk, el is mesélem a kedvencemet, játékegyensúly témakörben. Adott ugye a probléma, ami az alapjátékot jellemezte: a mesterlövész egymaga végigmegy a pályán, az ellenséges ágyúkból kilövi a kezelőszemélyzetet, így a ravasz játékos könnyedén zsákmányolhat egy nagy csomó működőképes ágyút. Ez tény: orvosolni kellett valahogy. Valami olyan megoldást vártam, hogy néhány lövés után az ellenség rájön, hol rejtőzhet a mesterlövészem, és kiküld arrafelé egy őrjáratot, vagy ilyesmi. Hát nem! A megoldás a következő: amikor egy mesterlövésszel – és kizárólag a mesterlövész esetében van így! – az ágyú személyzetéből az utolsó embert is kilövöd, akkor az ágyú puff: felrobban. Bumm! Egyik Klicskó se adhatna ekkora balegyenest a realitásnak...

Ki-, fel- és leértékelés

Nem vagyok könnyű helyzetben az értékeléskor, mert felmerül sok-sok szokásos kérdés: önmagában kellene értékelni a kiegészítőt vagy az alapjátékkal együtt? Csak a végtermék számít, vagy az is, hogyan, miként, mennyiből és mennyi idő alatt állították elő? Megéri-e a pénzét, piacképes-e, hogyan viszonyul a konkurens játékokhoz, mit lehetett volna jobban megalkotni benne? Szakmai szempontból érdemes-e nézni vagy csak játékosként? És ami egy kiegészítő esetében talán a legfontosabb: akik várják és játszottak az alapjátékkal, vajon szeretni fogják? Lesznek olyanok, akik eddig nem játszottak a Blitzkrieggel, de most már fognak?

"Ebben a hónapban már sokadszor írjuk le: enynyi újítás kevés, de a jó alap megmenti a játékot"

Maradjunk annyiban, hogy a játékélmény a legfontosabb mérce, majd a piacképesség.

A Lángoló Horizont (mindig megráz, milyen banális a cím!) egyértelműen azokra számíthat, akik az alapjátékot megvették és szerették. Pontosítok: akik a fanatizmusig szerették. Mert sajnos kevés javítást, még kevesebb újítást nyújt, így aligha fog új játékosokat vonzani. Talán az amerikai piacon pozitívan hathat a nyolc tavol-keleti küldetés... Erőssége viszont, hogy az újabb játékórákat, pontosan ugyanabban a játékélménnyel, pontosan ugyanolyan kihívásokkal kínálja, mint az alapjáték. Aki azt végignyomta, és a végén úgy állt fel, hogy, „ej de kár, hogy vége", nos, ez a kiegészítő neki készült. Én férfiasan bevallom, már jóval a vége előtt meguntam a tök egyforma feladatokat.

-nyúl-

A híd lerombolása sokat lendítene a morálunkon

A városkában még csak néhány robbanásnyom emlékeztet a háborúra. Na majd megmutatjuk nekik!

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15

81%

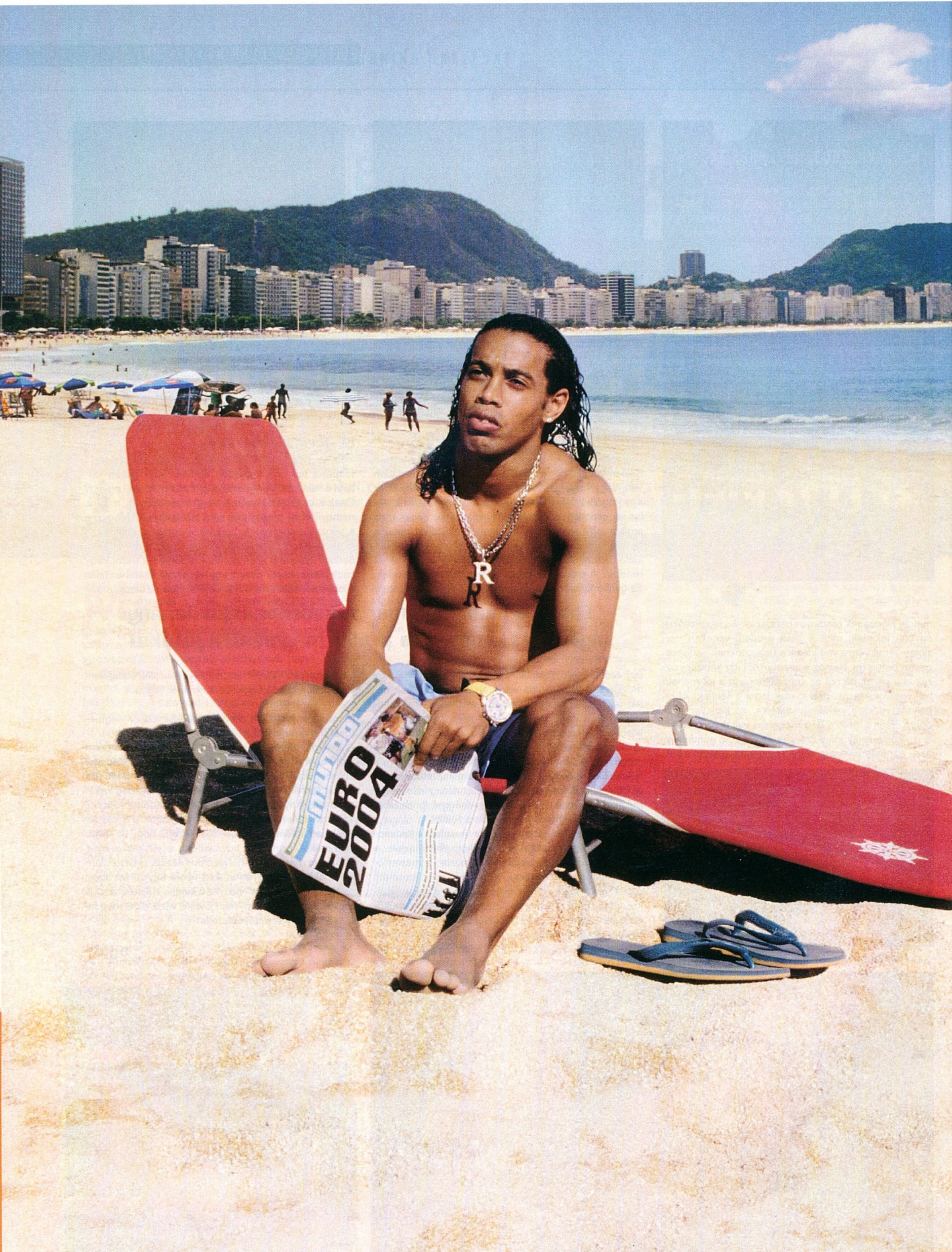
összhatás 3/5

+ Remek játékrendszer: realisztikus, részletes, mégis szórakoztató
+ Látványos 2D grafika,

– kezdőknek túl nehéz a játék,
– az AI még mindig ostoba

Codename Panzers 91%
Blitzkrieg 81%
Afrika Korps 82%

Minimum gépigény: P3 1Ghz, 256 MB RAM, 32MB VRAM



Euro2004game.ea.com http://hungary.ea.com PC CD PlayStation 2 XBOX Euro2004.com

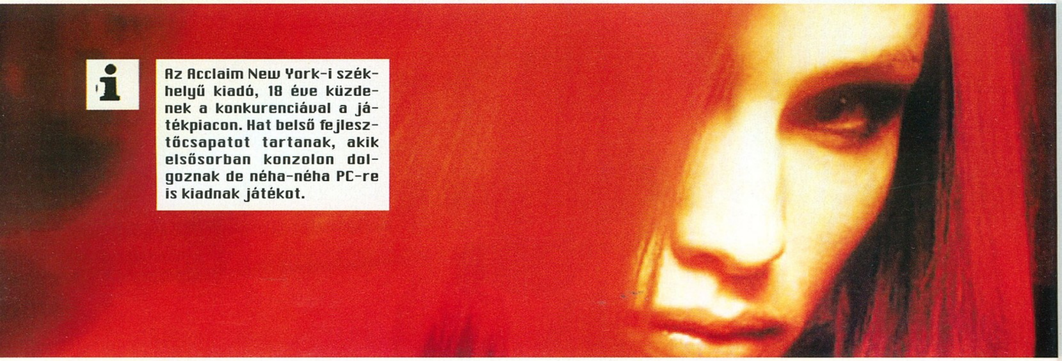
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon, group used with permission. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. 'PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of ony Computer

EA SPORTS
It's in the game.™
Ő NEM FOG JÁTSZANI
TE IGEN
UEFA Euro 2004 PORTUGAL
3+
UEFA Euro 2004 PORTUGAL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004™-ben!
Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.' The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

Bemutatkozik Sam Fisher és Lara Croft törvénytelen gyermeke

Alias

:: fejlesztő acclaim :: kiadó acclaim :: web www.aliasthegame.com



Az Acclaim New York-i székhelyű kiadó, 18 éve küzdenek a konkurenciával a játékpiacon. Hat belső fejlesztőcsapatot tartanak, akik elsősorban konzolon dolgoznak de néha-néha PC-re is kiadnak játékot.

A játékkiadók fejesei igen különös létformái földünk ugyancsak változatos élővilágának. Nagyon szeretik a zöldhasúakat, szinte soha nem kockáztatnak, és a kreativitás sem tartozik legfőbb jellemvonásaik közé. Ennek megfelelően már a '80-as években is előszeretettel nyúltak különböző filmek alaptémáihoz, hogy azokat átültetve programjaikba alapból a népes film-rajongótábor bizalmával indíthassák útjára játékukat. Így volt ez már a Csillagok háborúja és Indiana Jones sorozattal is húsz évvel ezelőtt, és így megy azóta is: szinte minden jelentősebb filmtémát meglovagoltak már, többnyire sajnos igen gyenge színvonalú játékokat világra hozva – de azért akadtak kivételek is szép számmal. Ahogy elfogynak a garantált profitot hozó filmtémák, lassan előtérbe került a klasszikus képregényekből való játékkészítés is (legutóbb például Garfield játékot jelentettek be), de mostanában lassan ezek a témák is kezdenek apadni... Semmi gond, még mindig nem kell megerőltetni a szürkeállományt, újabb ötlet-kincsesbányát jelentenek a tévés sorozatok! Volt már nem is egy X-Akták, Helyszínelők, vagy Beavis és Butthead alapú, egész jó próbálkozás, most pedig a hazánkban kevésbé ismert, de külföldön nagy rajongótáborral rendelkező Alias került terítékre. A játék ugyan hozza a minimálisan elvárható színvonalat, de azért reméljük, hogy ez a „készítsünk mindenből játékot" tendencia nem a valóságshow-k és a Sztárbox monitorra vitelével fog folytatódni...

Akit bővebben érdekel a sorozat igen csak összetett története, az megtalálja az egyes epizódok rövid magyar összefoglalását a www.tvfilm.hu oldalon.

Alias – csodasorozat az Újvilágból

A már számos szériát megélt Alias című filmsorozatban egy kellemes testi adottságokkal rendelkező, Sydney nevű befektetési tanácsadó, másodállásban CIA ügynök hölgy izgalmas kalandjait kísérhetjük végig hétről-hétre. A hazánkban fogható csatornák közül sajnos egyedül a német Pro 7 adón követhetjük nyomon a bombázó kalandjait, így a cikk megírását elősegítve nagy vehemenciával becsületesen végig is néztem egy teljes epizódot, annak ellenére, hogy német szókincsem (értsd: ami a Rammstein dalszövegekből rám ragadt) nem mondható kifogástalannak. Bár nagyon nem szögezett a székhez, kétségkívül jobbnak találtam mindenféle Rosalindánál és Esmeraldánál. A filmet ügyesen összerakták a legtöbb tekintetben, szóval nyelvtanulás mellett akár még szórakozás céljából is nyugodtan vethetünk rá egy pillantást (a hazai kereskedelmi adók amúgy is eljutottak arra a szintre, hogy azoknál szinte minden csak jobb lehet). A játékot csak azok fogják igazán élvezni, akik tisztában vannak a tévés Alias első két szériájának történéseivel, mivel a játék a második sorozat végén veszi fel a fonalat, és igen összetett, utalásokkal teli történetet tár a játékos elé, melynek kidolgozásáért természetesen az eredeti sorozat atyja, Jeffrey Adams felelős.

A több szálon futó történet fő vonalán Sydney a változatosság kedvéért épp egy veszélyes bandita nyomában van, aki keres valamit, így teljesen kiszámíthatatlanul mozog, illetve menekül hősnőnk elől. Ennek megfelelően a világ körüli mintegy tíz helyszín megfelelő változatosságról képes gondoskodni – a pályák között egyébként a játék motorjával készült rövid, és sajnos átugorhatatlan filmszerű bejátszások biztosítják az összekötést. A grafikus engine az átlagos filmátiratok megjelenítéséhez képest – mondjuk az Enter The Matrixhez viszonyítva – nagyon jónak mondható, viszonylag részletes textúrák feszülnek a megfelelően változatos tereptárgyakon, a karakterek arca pedig szépen ki lett dolgozva: nem ismeretlen számukra sem az arcmimika, sem a szemforgatás. A filmbéli szereplők közül majdnem mindenki visszaköszön monitorunkon, hangjaikért kivétel nélkül az eredeti színészek gondoskodnak megfelelő, de nem kiemelkedő színvonalat megütve. A zenei aláfestés is jórészt a film megszokott dallamaiból válogat: a néhány új trackkel együtt hangulatosak, és mindig jól illeszkednek az akciódús, vagy éppen lopakodós játékmenethez.

> - A mikrofonba tessék beszélni!

Választható játékstílus

CIA ügynökként változatos, főleg (elvileg) csendes behatolást igénylő feladatokat kapunk minden helyszínen. Ez elsősorban titkos szobákba, terminálokhoz való eljutásban fog megnyilvánulni, minek keretében elsősorban az őrökkel gyűlik majd meg a bajunk. Mivel a fény-

> Még hogy lopakodós játék...

> Látványos, ám irányíthatatlan verekedés

JENIFFER GARNER – ALIAS SYDNEY

Jennifer 1972 áprilisában látta meg a napvilágot Texas államban, 1995 óta színészkedik komolyabban. Többnyire tévésorozatokban volt látható, egészen a 2001-es Pearl Harborig, ahol ő alakította Sandra nővért. Ezután Spielberg is bizalmat szavazott neki Kapj el, ha tudsz című filmjében, miközben főleg az Egyesült Államokban egyre nagyobb sikereket ért el a főszereplésével forgatott Alias tévésorozat. Legutóbb a Fenegyerek című remekműben láthattuk, mint női főszereplő Ben Affleck és Colin Farrell mellett – ha más nem is, külseje máig maradandó nyomot hagyott minden férfi nézőben.

árnyék viszonyok nem valami kidolgozottak, a lopakodás egyedül a guggolás, vagy a lopakodó mozgás (csendben, lassan lépkedünk) felhasználásával történik. Az őrök hollétéről ugyan nem tájékoztat semmilyen térkép, mint a Hitmanben, vagy a Metal Gearben, de ha bekapcsoljuk éjjellátó szemüvegünket, az jelzi az őrök tőlünk való irányát és távolságát, így nagyjából azért be tudjuk mérni őket. Pár alkalommal még azt a luxust is megkapjuk, hogy XIII-szerűen a képernyő kisebb részén kép-a-képben módon folyamatosan látjuk, mivel is foglalkoznak épp a távolabbi őrök. Ha nem elég csak elosonni mellettük, a lopakodás módban a kezünkben lévő, fegyvernek minősülő alkalmatosságtól függően, gyorsan és látványos mozdulattal küldhetjük kényszerpihenőre a pupákokat. Az őrök mesterséges intelligenciája lopakodó stílusban játszva (is) elég felemás: folyamatosan, de teljesen kiszámíthatóan őrjáratoznak, egy helyben állva folyamatosan nézelődnek ide-oda, némiképp megnehezítve ezzel a dolgunkat. Látótávolságuk tapasztalatom szerint erősen változó: volt hogy tizenöt-húsz méterre előttük elfutva nem vettek észre, máskor a legóvatosabb osonás közben nyitottak rám tüzet.

Sajnos a játék feladatait a lopakodás helyett sokkal egyszerűbb a nyers erő bevetésével megoldani – ez az Aliasban számos különböző lőfegyver, vagy ütőfegyverként használható tárgy segítségével történik. Nem tudom, ki mennyire emlékszik még az Oni nevezetű külső nézetű manga-akciójátékra, de a rendszer nagyon hasonló az ott látottakhoz, csak sajnos sokkal kevésbé kidolgozott. Van egy erősebb és egy gyengébb multifunkcionális támadó gombunk, melyeket lenyomva legtöbb esetben Sydney a lehető legkiszámíthatatlanabb ütést vagy rúgást hajtja végre. Számít az ellenféltől való távolság is, de az iránygombokkal már nem tudjuk a támadást variálni. Így ugyan látványos és változatos harci jelenetekre számíthatunk, cserébe szinte teljesen kicsúszik a dolog az irányításunk alól. Különböző csöveket, vagy egyéb földön heverő alkalmatosságokat kezünkbe véve ideiglenesen megnövelhetjük ütéseink hatékonyságát, de ezek a szerszámok sajnos nagyon gyorsan elporladnak, így szinte minden harc után újabb feláldozható holmi után kell néznünk. Nagyon sajnálatos a játékban, hogy az egyetlen nehézségi fokozaton az őrök elképesztően gyengén és bugyután harcolnak. Néha-néha ütnek vagy rúgnak párat, és ha lövésre vetemednek, akkor is megelégednek két-három golyóval, melyek viszont még nem okoznak súlyos sérüléseket. Egyszerűen nevetséges, ahogy a B-kategóriás akciófilmekben látott módon tétlenül várják, hogy püfölni kezdjük őket, és csak hébe-hóba támadnak vissza.

> "Ahogy az utóbbi Tomb Raiderekben, az Alias esetében is kevés a sikerhez a szemrevaló hősnő"

A lövöldözős vagy lopakodós részeket gyakran kisebb logikai, néha ügyességi feladatok fűszerezik, bár ezek színvonala láthatóan egy 12 éves gyereknek sem okozhat nagyobb problémát. A zárfeltörés még a Splinter Cellben látotthoz képest is tovább lett egyszerűsítve, a számítógépek feltörése pedig abból áll, hogy ki kell találnunk egy négy betűs jelszót, amik csak az ábécé első négy betűjéből állhatnak, számítógépünk pedig mindig jelzi, hogy aktuális próbálkozásunkkal hány betűt találtunk el. Ez a szisztéma már nagyobb kihívást jelent, amikor fél perc áll rendelkezésre a feltörésre, de ennél sokkal komolyabb agymunkára a többi fejtörőnél nem kell számítanunk.

Sajnos mindezeket még olyan apró kellemetlenségek is fűszerezik, hogy csak bizonyos helyeken menthetünk (az ezerszer átkozott konzolbetegség), a gyakran roppant unalmas átvezető videókat pedig nem lehet átugorni – bár nem a végleges bolti verziót teszteltük, pár apróságon elképzelhető, hogy változtatnak

Főhősnőnk animációjára nem lehet panasz

Hitman light – épp hogy fogyasztható kivitelben

Az az igazság, hogy nem igazán tudom, milyen játéknak képzelték el a fejlesztők az Aliast. Lopakodósnak túl egyszerű, akciónak pedig túl könnyű és kidolgozatlan. Ettől eltekintve, ha megszokjuk a látványos, de kicsit szokatlan és nem ritkán frusztráló harcrendszert, élvezhető egy hétvégés akció-lopakodó programot ismerhetünk meg az Aliasszal, amely megfelelő változatosságot nyújthat a türelmes, elnéző játékos számára az igazán jó hasonló stílusú programok után.

Greg5

ALIAS – A SOROZAT

A tévésorozat a tavalyi és tavalyelőtti Emmy-gála nagy vesztese volt. A tévés Oscarnak is becézett díjak kiosztásán az Alias a két évben összesen 23 (!) jelölést kapott, de ebből mindössze négyet nyert meg. Az Arany Glóbuszon is hasonló az arány: négy jelölésből egy díj. A Golden Globe-on egyébként nagyon kedvelik Jennifer Garnert, ugyanis az elmúlt három évben mindig jelölték a legjobb tévés színésznő kategóriában.

grafika	17/25
zene	12/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	06/15

66%

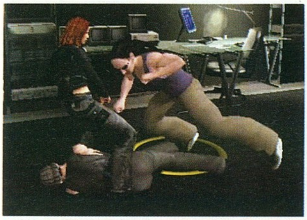
összhatás 3/5

\+
- változatos játékmenet
- sokféle használható kütyü
- összetett történet

–
- kidolgozatlan lopakodás
- idegesítő és egyszerű harc
- lineáris és rövid

Pandora Tomorrow 92%
Metal Gear Solid 2 90%
Gorky Zero 70%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD



Most beállunk Laokoón-csoport pózba

Huhh, ez a ruha nagyon nem gyenge...

Helyszínelők tévé helyett monitoron

Crime Scene Investigation Dark Motives

:: fejlesztő 369 interactive :: kiadó ubisoft :: web csidarkmotives.ubi.com

A 369 Interactive a közepes minőségű, de milliós eladású játékairól (Hulk, Simpsons) ismert kanadai Radical Entertainment része, az eddigi két Crime Scene Investigation-feldolgozás mellett más játékot még nem készítettek (jelenleg a harmadik epizódon, a CSI: Miamin dolgoznak).

Helyszínelők-rajongók és leendő nyomozópalánták: lehet dörzsölni a kezeket, a Ubisoft bábáskodása mellett immár a második résszel jelentkezik az amerikai televíziózás egyik legnézettebb sorozata alapján készült kalandjáték!

Do you speak english?

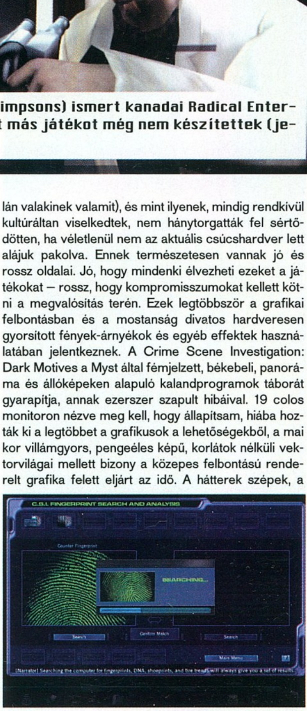
A Helyszínelők csapata ismét bevetésen! Öt új bűntény vár megfejtésre és ki más lehetne erre a legmegfelelőbb személy, mint a szépreményű újonc, akit egész véletlenül – vagy éppen a sors által vezérelve – mi fogunk alakítani. Szellemi mentoraink a sorozat jól ismert figurái, de a nap 24 órájában rendelkezésünkre áll a labor laza és lángész csapata, sőt a Főnökhöz is bátran bekopoghatunk, ha házkutatási engedélyre vagy bizalmas információkra lenne szükségünk.

> A 2000 óta futó sorozatot eddig 16 Emmy- és 6 Arany Glóbusz díjra jelölték. Ebből két Emmyt kapott meg, de bennfentesek szerint jövőre (a Szex és New York befejezése után) aratni fog a Golden Globe gálán is.

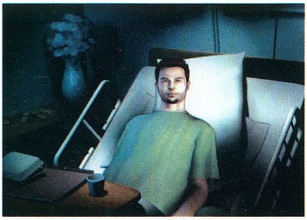
A megoldandó bűnügyek közt szerepel balesetnek álcázott gyilkossági kísérlet csakúgy, mint társadalmi rétegek közt folyó sötét üzelmek és véres gyilkosság. A feladatok fokozatosan nehezednek és általánosságban kijelenthető, hogy az első rész öt történetéhez képest körülbelül duplájára hizott a nyers játékidő. Azt azonban már az elején le kell szögeznünk: a játékmenet elég lineáris, tehát hiába a Sherlock Holmest megszégyenítő logika, amíg az adott tárgyat vagy nyomot nem találjuk meg, a tanúk némán fognak maguk elé meredni. A nyomokra pedig nem könnyű rálelni, különösen, ha a beállítások között egy ártatlannak tűnő kattintással kikapcsoljuk a hot-spots opciót. Ez felelős ugyanis azért, hogy az egérkurzorunk színe és alakja megváltozzon, ha valami fontos tárgy fölé visszük. Ezt tehát nagyon nem ajánlatos kikapcsolni, nem úgy a buzgómócsing narrátorunkat, aki nem átallja minden egyes visszatöltött játékmenetnél újra és újra elmondani, hogy kivel és mivel mit lehet tenni. Apropó mentés! Nem kell megijedni, ha a menüpontok között nem találunk mentést, kilépéskor a program automatikusan elmenti a játékot, a valódi nyomozóhatósággal ellentétben mi ugyanis bármikor rápihenhetünk egy kicsit az ügyre (bár a közelmúlt néhány ügyére mintha a mi remek nyomozóink is rápihentek volna…). A főzőshowkból tudhatjuk, hogy nem is igazi, szociálisan érzékeny keresztény polgári magyar család az olyan, amelyiknek fürjtojás és tevefarhát nem lapul a hűtőszekrényében. Nos ez természetesen marhaság, de akinek angol-magyar szótára nincs, jobb, ha sürgősen beszerez magának egyet, továbbá gyorstalpaló módon frissíti az amerikai szlengekkel kapcsolatos ismereteit. Ugyanis ebben a játékban bár nehéz szóra birni a tanúkat és gyanúsítottakat, de ha egyszer mesélni kezdenek hát nem biztos, hogy hirtelen minden világossá válik előttünk. Jó buli a különböző speciális felderítő és begyűjtő kütyük, és a laborban található mikroszkóp és ujjlenyomat-azonosító berendezés használata. Rossz hír viszont, hogy a program nem nevezhető éppen stabilnak. Hosszabb játékidő esetén előfordulhat, hogy a feliratok elmaradoznak a menüpontokról, nem található állományokra panaszkodik a program, vagy se szó, se beszéd elillan a memóriából. A fórumokon a hivatalos válasz az, hogy ilyenkor indítsuk újra a gépünket, patch majd később várható…

Panorámatető

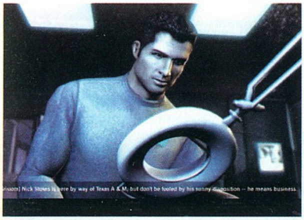
A játék külcsínével kapcsolatban megoszlanak a vélemények. A kalandprogramok a számítógépes játékkészítés dinoszauruszai (egyidősek a Space Invadersszel és az Asteroidsszal, ha mond ez még egyáltalán valakinek valamit), és mint ilyenek, mindig rendkívül kultúráltan viselkedtek, nem hánytorgatták fel sértődötten, ha véletlenül nem az aktuális csúcshardver lett alájuk pakolva. Ennek természetesen vannak jó és rossz oldalai. Jó, hogy mindenki élvezheti ezeket a játékokat – rossz, hogy kompromisszumokat kellett kötni a megvalósítás terén. Ezek legtöbbször a grafikai felbontásban és a mostanság divatos hardveresen gyorsított fények-árnyékok és egyéb effektek használatában jelentkeznek. A Crime Scene Investigation: Dark Motives a Myst által fémjelzett, békebeli, panoráma és állóképeken alapuló kalandprogramok táborát gyarapítja, annak ezerszer szapult hibáival. 19 colos monitoron nézve meg kell, hogy állapítsam, hiába hozták ki a legtöbbet a grafikusok a lehetőségekből, a mai kor villámgyors, pengeéles képű, korlátok nélküli vektorvilágai mellett bizony a közepes felbontású renderelt grafika felett eljárt az idő. A hátterek szépek, a



Ez a jelenet minden hitech krimiben előfordul


Remélem nem kell belső motozást végeznünk...

Itt jól lefoglalunk valami 1300 cm^3-s bizonyítékot



Hát ez honnan van, a nagyító'?

Segítőink lelkes csapata utasításra vár

szereplők megjelenése is finomodott az előző részhez képest, de még mindig elég bábszerűek, amit az a különleges képességük sem tudott feledtetni, hogy képesek arcizmaik használata nélkül, csupán szájmozgással beszélni. Különösen fájó ez ismerve a sorozat dögös nyomozónőjét alakító Marge Helgenbergert... A panorámakép mozgatásáért felelős program kissé válogatós, az én Radeon 9600XT-met például nem szerette, amit kisebb rángásokkal igyekezett a tudomásomra hozni. A videók vegyesen tartalmaznak filmjeleneteket helyszínváltáskor, továbbá renderelt animációkat az események rekonstruálásakor. A tévésorozatra jellemző, számomra először a Sivatagi cápákban debütált és nem ritkán gyomorforgató oktatójelenetek sem maradhattak ki, megszemlélhetjük például kulcscsont és borda törését, de behatóan tanulmányozhatjuk az okádás folyamatát is. A játék designja egyébként egységes, mutatós a menü és a betöltési képernyők (utóbbinál nem is árt, mert kissé hosszú a töltögetési idő).

Hát te? Átrepültél valami Moto GP cikkből?

Borzongatóra hangolva

A játék zenei körítése első osztályú. Az aláfestő zenék komor hangulatot árasztva bújnak meg a háttérben, csak nyomok vagy bűnjelek felfedezésekor erősödnek fel egy-két hátborzongató taktus vagy futam erejéig. Ilyen a jó zene, ha játékhoz írták: csillagos ötös, nem is tépem tovább a számat! Mint minden valamirevaló licenc-játék esetében, itt is az eredeti filmsorozat szereplői kölcsönözték hangjukat a karaktereknek. Rutinos csapat, szép, kifejező és érzelmes beszédük emeli a program értékét. Más kérdés, hogy a dialógusaikért felelős személy munkája (a reklámszövegek szerint ugyanaz a Max Allan Collins, aki a filmsorozat forgatókönyvírója) finoman szólva is alulról súrolja az igényesség fogalmát.

Zöld kurzorra várva

A Dark Motives irányítása point'n'click rendszerű, mindenhez elég tehát az egér, az adott helyszínen a cselekvési lehetőségeket a kurzor alak- vagy színváltozásával jelzi a program. Ez az esetek többségében egy térben befelé mutató zöld nyilat jelent: ez jelenik meg a szimpla kékes árnyalatú helyett, ha megvizsgálandó tárgy, vagy kihallgatható személy fölé visszük a kurzort. A laborban drag'n'drop módszerrel adhatjuk át az elemzésre váró tárgyi bizonyítékainkat a szakembernek, és hasonlóképpen használhatjuk az ujjlenyomatokat is a nyilvántartásban történő kereséskor. Minden fontosabb információ, tárgyi bizonyíték, gyanús kijelentés elraktározódik az aktáinkban, melybe a képernyő jobb sarkában levő aktatáskára kattintva kukkanthatunk bele. Az alsó sávban tematikusan csoportosítva vannak a talált tárgyak, dokumentumok, az elérhető helyszínek, a rendelkezésünkre álló és a felderítést vagy a bizonyítékok biztonságos begyűjtését segítő speciális eszközök. A megfelelő fülre kattintva az ahhoz a csoporthoz tartozó elemek ikonjai jelennek meg az alatta lévő kis ablakban. A helyszínek fülre klikkelve például az üggyel kapcsolatban az adott pontig felmerült helyszínek, plusz a labor és a Főnök szobájának ikonjai bukkannak fel. Egy újabb kattintás valamelyikre, és máris a helyszínen vagyunk. Hasonló a helyzet az ujjlenyomatot felfedő különleges porok, spray, az UV lámpa és a nagyító használatánál. Ha nem oda illő eszközt akarunk használni, mentorunk (Marge Helgenberger!) finoman a tudtunkra fogja hozni tévedésünket.

"Tisztes iparosmunka, nem több – a remek tévésorozat ennél többet érdemelt volna!"

CSI KELLÉKTÁR

Felderítő eszközök:

Ninhydrin – ujjlenyomat kimutatásához papíron vagy porózus anyagokon.
Fingerprint Powder – ujjlenyomat kimutatásához fényes vagy csiszolt felületeken.
Magnetic Powder – ujjlenyomat kimutatásához durva felületeken.
Bush – tisztító kefe a bizonyítékot fedő piszok eltávolításához.
UV Light – UV lámpa régi folyadéknyomok és börsérülések felderítéséhez.
Magnifying Scope – kézi nagyító.
Luminol – hatására a vérnyomok fluoreszkáló fényben látszanak.

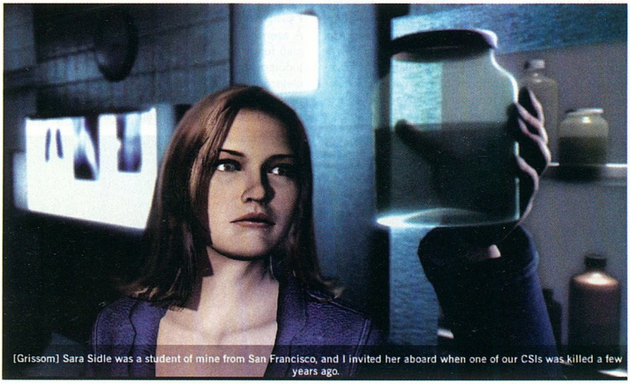
Begyűjtő eszközök:

Gloves – gumikesztyű nagyobb tárgyakhoz.
Tweezers – csipesz kisebb tárgyakhoz.
Swab – fültisztítóhoz hasonlatos készség folyadékmintákhoz.
Mikrosil – gyorsan kötő, nagy érzékenységű formázó anyag.
Electrostatic Dust Print Lifter – elektrosztatikus elven működő poreltávolító.
Casting Plaster and Frame – formázó gipsz és keret mély nyomokhoz (például lábnyom).
Adhesive Lifter – ragadós mintagyűjtő lap, például kerekeken található nyomok begyűjtéséhez.

Összhatás.

Becsületes tucatmunkával van dolgunk, amit sokkal jobban hozzá kellett volna idomítani a mai kor elvárásaihoz. Nem ártott volna kicsivel több időt tölteni a teszteléssel, és akkor nem kellene a Ubisoftnak virtuálisan pironkodnia weboldalán. Pláne, ha még a történet íróját is felpofozták volna néha a szendergéséből, a Crime Scene Investigation: Dark Motives igazi reklámja lehetne a népszerű tévésorozatnak...

Beton



grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	12/15

72%

összhatás 3/5

\+ A sorozat stílusjegyei
\+ igényes hang és zene

– Halovány sztori
– Gyenge párbeszédek
– Kissé idejétmúlt grafika

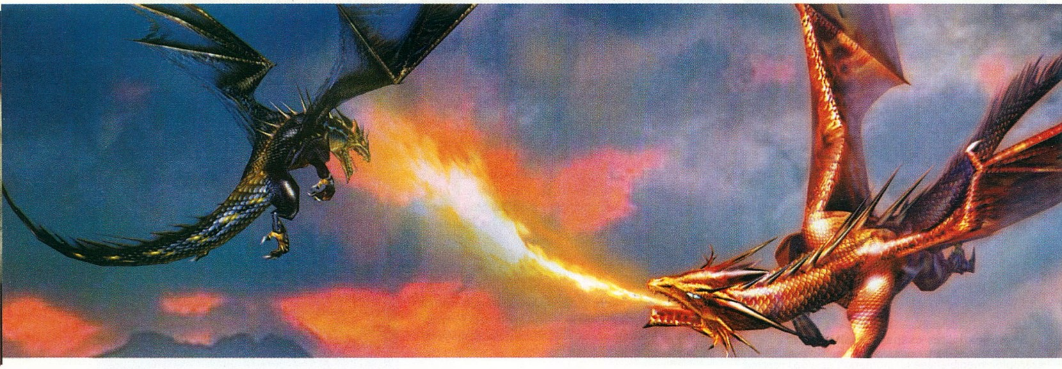
CSI 64%
Sherlock Holmes 77%
Jack the Ripper 59%

Minimum gépigény: P3 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 650 MB HDD

Én vagyok a híres egyfejű...

The I of the Dragon

:: fejlesztő primal software :: kiadó strategy first :: web www.i-dragon.com



i **Primal Software - A SBG Co. Ltd.-ként született moszkvai csapat 1996-ban szállta meg az orosz multimédia-piacot, lexikonjaikat kutyák, macskák, madarak témakörben jegyezték. '99-ben álltak át a játékok piacára, s a humoros kalandjáték Petka 1-2 nemzeti bestseller lett: a két játék negyedmilliós eladással büszkélkedhet orosz földön, ahol a szoftvervásárlási kedv még Kelet-Európai viszonylatban is meglehetősen alacsony... A névváltoztatásra 2001-ben került sor, azóta a sárkányos művön dolgozott a 38 fős társaság, de a közeljövőben várható tőlük a reményteli 3D-s RTS Besieger is.**

Ide valami nagyobb kell...!" – mormolta Quibeck, az Ungh-Agoriták rendjének felszentelt varázslója, majd dühösen becsukta a sárkányisten aranyveretes könyvét. Hiába olvasta újra és újra a cirádás betűket, Ungh-Agor próféciája nem hagyott afelől kétséget, hogy Skarborr visszatér... Pár évszázada ugyan alaposan elporolta ősötétsége démoni hordáját a sárkányok és emberek szövetsége, de időközben a tűzokádók eltűntek, az ember pedig önmagában kevés, pontosabban a lábujjbütykeit kapirgálhatná csak Skarborr válogatott szörnyeinek. „A tojás!" – bődült el mágusunk, majd a felfedezés öröme szülte ugrándozásból félemeletnyi zuhanás lett. „A moly essen a varázsszőnyegbe" – masszírozta morogva sajgó tagjait. Ahogy átkozódva visszakászálódott a mágikus szőttesre, már tudta mit kell tennie. A megoldás végig ott volt az orra előtt, az írás ugyanis világosan kimondja, hogy Ungh-Agor az ősi templom romjai közt elrejtett egy különleges sárkánytojást...

Feltöretlen tojásokból nem süthetünk rántottát

Ha az emberek világa a pusztulás szélére sodródik, ha csupán talpalatnyi földdé olvad a birodalom, és az egyetlen remény egy sárkánytojás, alaposan meg kell fontolni, hogyan költsük ki. A karaktergenerálást kiváltandó, három sárkány várja, hogy velük döntsük romlásba Skarborr hatalmát. A piros Annoth képviseli a hagyományos tűzokádó vonulatot: a pirítógép masszív karosszériával és átlagos repülési tulajdonságokkal rendelkezik, a mágia terén pedig főként pirotechnikai varázslatokkal fejleszthető. Barroth rágógumi-reklámokból kölcsönzött jéghideg lehelete kevésbé pusztító, ökéksége kifejezetten harmattestű (könnyebben amortizálódik), ellenben gyors és jobban varázsol. A nekromanta vonalat a fekete Morrogh hozza a játékba, ahogy sejthető, zombikat és más efféle nyavalyákat hívhat segítségül a harcban, további előnyei közül pedig gyors regenerálódási képességet kell kiemelni. Választásunktól függetlenül ugyanazokat a pályákat járjuk be a játékban, a feladatok nem változnak, de más-más varázslatok válnak elérhetővé, és az alkalmazott módszerekben is erős eltérés mutatkozik.

Sárkánykopter

Szívünk választottját a Sárkányszív Dracójához hasonló jó jellemű sárkányokhoz kalibrálták, de nem annyira infantilissá, mint például Süsü. Ha kellően rácsodálkoztunk külsejére („jé, mekkora állat vagyok...!"), az alapfelszereltséghez tartozó automata célkereső, és a hagyományos arzenál kellően elmeroggyant összevetésben egy helikopterszimulátort idéz. A mozgás a hátramenet kivételével (a sárkányban nincs rükverc!) ugyanúgy működik, mint mondjuk a Comanche 4-ben, lehet lebegni, és pop-up manővereket produkálni. Ami a fegyverzetet illeti, a sárkány képeseiből rendelkezésünkre áll géppuskaszerű tűzfolyam, valamint célkövető fajta is, sőt, ha az akciógombot nyomva tartjuk, a lélegzet visszatartásával még durvább lövedékeket produkálhatunk. Az igények terén csupán a fáradtság és a mindennapi betevő hiánya okozhat gondot. Egy valamirevaló sárkányt ugyan szűzlányokkal illik táplálni, lehetőleg a minőségi fajtából (amit általában a királyi vérvonalhoz köt a népi folklór), ám esetünkben mindenféle szeméttel kell beérnie. Hiába néznénk ugyanis nyálcsorgatóan városunk jobb sorsa érdemes vitézeire, zabálni csak az ellenfél kreatúráiból (onnan se mindegyikből), és a békésen csámborgó gyér állatvilágból lehet. Az éhes sárkány gyenge sárkány, regenerációja lassabb, a fáradtság hamarabb kikezdi pikkelyeit, ezért ha éppen nincs harapnivaló (például mert előzőleg a teljes pályát letaroltuk), keressünk néhány bizalomgerjesztő tetemet.

> **["Jó alapötlet, gyenge közepes megvalósítás, Süsü meg elment vadkörtézni..."]**

Felspécizett szörnyeteg

A szerepjátékos felütésből adódóan a sárkánytuning első fejezetét az alaptulajdonságok nyitják: hajthatunk tüdőtágulatra, tűzerőre, regenerálódási képességre, életerőre, manapontokra és gyorsaságra. A szintlépéskor kapott pontokat új varázslatokra is válthatjuk, továbbá ügyünk kerekén, vagyis a bestia képességein

> Milyen békés ez a falucska... most még...

> Gyújtunk egy kis tüzet, csak hogy ne fázzunk

JÖNNEK AZ OROSZOK!

Napjainkban valóságos orosz invázió zajlik a játékpiacon: csak az e havi PC Guruban négy orosz származású játékot teszteltünk, és minden kiadott játékra három új elkezdett projekt jut. Bár ritkán sikerül a közepes szint fölé emelkedniük, az orosz fejlesztők igen népszerűek a kiadók között, néhány cég egyenesen mintha specializálná magát rájuk (Strategy First, CDV). Ennek oka roppant egyszerű: az oroszok elképesztően olcsón dolgoznak nyugati, de még kelet-európai kollégáikhoz képest is. Cserébe a kiadónak el kell viselnie az orosz viszonyokkal együtt járó bizonytalanságot. Legendák szólnak például a Fireglow csapatáról, akik annyi pénzért készítették el a Sudden Strike-ot, amiért Amerikában egyetlen közepes programozót sem lehetett volna megfizetni a fejlesztés két évére. Viszont a Moszkvában uralkodó állapotok miatt nem egyszer hetekre megállt a munka, mert a városrészben, ahol a csapat főhadiszállása volt, kikapcsolták az áramot...

nagyot lendíthet, ha a szétkapott fészkek helyén fénylő energiagombócokat felmarkoljuk, ezek ugyanis extra pontokat (vagy városfejlesztéshez szükséges energiát) rejtenek. Noha mágiából egyszerre több is lehet nálunk, a feltöltést és az elsütést garantáló „tölténytárból" (a funkcióbillentyűkhöz vannak rendelve) korlátozott számmal bírunk, és csak a darwini törzsfejlődés során jutunk újabbakhoz. Sárkánytól függően a tűz-, jég- és energia-köpködőink is fejlődnek időről-időre, és a testünk változásait is érdemes megcsodálni. Elmorzsolhatunk néhány könnycseppet, amikor a léha kölyöksárkányon kiütköznek az első karmok és tüskék, majd amikor ereje teljében, felnőtt zabagéppé válva fenséges állattá szelídül...

A sárkány kedvenc időtöltései: repül, pusztít, eszik

Csipetnyi stratégia is keveredett a világ-felperzselős RPG-akcióba, ugyanis kijelölt helyeken egyetlen klikkre város emelkedik a pusztában, amelyet aztán bizonyos időközönként újra meglátogatva az ötödik szintig fejlesztgethetünk. A környékbeli csúnyaságok, persze úgy másznak rá, mint légy a cukorra... Az átlagos ostrom nem okoz gondot a városi önkénteseknek, ám Quibeck eligazításaiba rendszerint első helyen csúszik be a nagyobb inváziók ellen a település védelme. Egyébként az Ungh-Agorita rend derék védelmezője osztja ki a feladatokat, s ezáltal Nimoe világának tizenkét részre osztott térképén haladunk előre lineári-

...és még azt mondják, a fekete karcsúsít!

san, a történet szálát követve. Az elvégzett küldetések után egyre mélyebbre hatolunk a sötétség szívébe, ám a sablon „perzseld fel az egész pályát, szedd szét a szörnyeket" motívumtól nem tudott elszakadni az orosz lélek. A finomítások, hogy mágikus tárgyakat kutassunk fel, karavánokat kísérjünk, inváziós erőket tartóztassunk fel, végül mindig a fészkek felszámolásával, és az utunkba kerülő szörnyhorda totális megsemmisítésével járnak. Az a szerencsétlen húzás pedig, hogy a gyikfélén lovagoló Pardis hadúr, illetve a legendás vadász, Kindjal is kapott egy-egy menetet, sikeresen elveszi a maradék harci kedvünket is. A földön állandóan megbolonduló célbefogás, valamint az igénytelenül kidolgozott és hibáktól hemzsegő mozgás miatt ugyanis szó szerint végig kell szenvedni ezeket a pályákat.

A sárkány szeme

Mivel felettébb furcsán hatott volna, a „már kiskoromban sárkány akartam lenni" duma, hitelt kell adnunk Slava Pismenny projektvezető fejtegetésének, miszerint Stephen King A sárkány szeme című regénye adta az inspirációt a The I of the Dragon elkészítéséhez. Bár King

Az orosz piacon már 2003 elején megjelent a The I of the Dragon, az angol nyelvű verzióhoz szükséges átalakítások, hangok, és az időközben szükségessé vált grafikai ráncfelvarrás miatt csúszott a tengerentúli és az európai premier majd másfél évet.

mester művével párhuzamot találni legfeljebb az „itt is volt sárkány, meg ott is" alapon lehet, de a cím találó, ugyanis az alkotás egyediségét a first person nézet adja, amely a sárkány szemén keresztül mutatja a világot. Mindenképp illik megjegyezni, hogy az akcióhoz a külső – szabadon állítható – kameraállás jobban passzol. A sárkány, mint központi figura alaposan ki lett dolgozva, az őt körülvevő világ viszont határozottan nem. A kezdeményezés, hogy a szárnyak vihart kavarjanak a fák között dicsérendő, de sem a fák kidolgozása, sem az idétlen animációjuk nem éri el az elvárható szinvonalat. Az épületek elnagyoltak, a fészkek ki-

Nem ártana a sötétített szélvédő a sárkányra...

Lennék én vegetáriánus, csak drága a saláta...

fejezetten igénytelenek, holott az alapötlet olyan lehetőségeket teremtett, amely megfelelő kidolgozással párosulva könnyedén sikerre vihette volna a játékot. A grafikai sallangok közül a Nap gyors vándorlása, a napszakok felturbózott váltakozása fogott meg elsőnek, a talaj szinte végtelen deformálhatóságánál (vulkánokat, árkokat lehet varázsolni, a detonációk helyén gödrök jelennek meg, az erdők szilánkokká forgácsolhatók) elégedetten csettintettem, míg az éjszakai égbolton áthasító mágikus lövedékek, tűzgolyók látványánál már halvány vigyor ült a képemen.

Sárkány mérlegen

Anno felröppentek bizonyos hírek, hogy multiplayer támogatás márpedig kell, de szerintem úgy hiányzik a játékból a többjátékos opció, mint sántának a púp. Sárkányból egy is elég – látta meg az igazságot a Primal.

Az orosz fejlesztők a bonyolultabb utat járják, holott minden hímnemű jól tudja, hogy a sárkánnyá válás rövid folyamat: elég, ha a barátnőd előtt alaposan megnézel egy másik női egyedet, máris kivillannak oldalbordád sárkánykörmei, és tüzet okád... A sárkánybőrbe költözés esetünkben a közel hatvanféle, durvábbnál durvább varázslat, és az egyedi ötlet ellenére is számtalan sebből vérzik, de a Primalt még korai lenne temetni...

Tika

grafika	13/25
zene	12/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	10/15

61%

összhatás 3/5

\+ a sárkányos koncepció
\+ varázslatok
\+ a sárkányetetés

– helyenként ronda
– egysíkú játékmenet
– a földi szereplők gyengék

Drakan 82%
Magic Carpet 90%
Dragonheart 44%

Minimum gépigény: PIII 600Mhz, 128 MB RAM, 32MB VRAM

Ezt az izét hazavisszük vacsorára

Sárkány v0.1: gyalog, szárnyak nélkül

Galaxis útikalauz földmunkásoknak

Perimeter

:: fejlesztő k-d lab :: kiadó codemasters :: web www.kdlab.com/eng

A húsz fejlesztőt foglalkoztató orosz K-D Lab a Balti-tenger partján, Kalinyingrád városában dolgozik. Eddigi egyetlen ismertebb játékuk a '98-as Vangers című autós akció volt. Tavaly decemberben hosszú távú együttműködési szerződést kötöttek az angol Codemasters kiadóval, ennek első gyümölcse a Perimeter.

A real-time stratégiai játékok evolúciója az utóbbi időben valahogy nagyon lelassult. Jó pár éve (némi túlzással a hétéves Total Annihilation óta) nincs igazi forradalom a műfajban, csak lanyha próbálkozások az RPG-elemek alkalmazására, és a játékmenet taktikai irányba tolására az építkezés és egységgyártás elhagyásával. Erre most jön egy játék Oroszországból, Perimeter címmel, és azzal az ígérettel, hogy nem tisztel semmilyen hagyományt, és minden szabályt felborít, minden formulát újraértelmez. Még ennél is meglepőbb, hogy a játék mindezt többé-kevésbé be is tartja, mégsem tudunk őszintén örülni neki...

A Perimeter világába belépve rémületesen sablonos sci-fi történetbe csöppenünk: a nagyon sokadik században az emberiség a haldokló Földről menekül, és új otthont kereső, a Spiritnek nevezett ősi faj spirituális (milyen legyen egy Spirit, ha nem spirituális, ugye) vezérlete alatt. A népvándorlás során utódaink belefutnak az igen találó Scourge név alatt futó sáskaszerű idegen fajba, és kezdetét veszi a háború. Civilizációnk gigászi, több százezer embernek otthont adó űrhajó-városai, a Frame-ek közül az egyik sorsa (és persze azon keresztül majd az egész emberiségé) a játékosra van bízva... Ennyi. Ami filmben és regényben (Starship Troopers, Bill, a galaxis hőse) a szatíra alapjául szolgáló, pár vonással felvázolt háttér volt, itt a teljes történet szerepét játssza. Azért a Starcraft és Homoworld után ennél némileg többet várna az ember sci-fi RTS témában.

Egyedi kivitelezés...

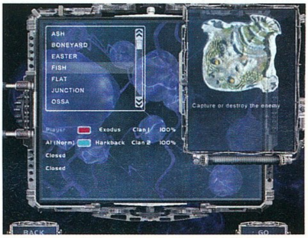
A játék grafikus motorja a már-már feledésbe merült voxeles technikát használja, amit anno az Outcastban, vagy a régi Delta Force és Comanche játékokban láthattunk. Ismétlésképpen: ez a technika ahelyett, hogy kétdimenziós sokszögekből rakná össze a 3D-s világot, azzal operál, hogy minden egyes pixelnek térbeli pozíciót ad (innen a név is voxel = volume pixel). Könnyű belátni, hogy ez a szisztéma főleg nagy bonyolultságú felületek kivitelezésére jó, például gyönyörűen lehet egyenetlen, szabálytalan talajt alkotni vele – amit ráadásul aránylag könnyen lehet valós időben deformálni. A derék orosz fejlesztők is végigfutottak ezen a gondolatmeneten, és a táj dinamikus alakítását a játék egyik központi elemévé emelték. Egyrészt csak olyan talajra építkezhetünk, amit előtte megmunkáltunk – de nem ám akárhogyan: pontosan tengerszinten kell vízszintes felületet produkálnunk. Természetesen minél mélyebbről kell feltöltenünk, illetve minél magasabbról ledózerolnunk a talajt, annál több időbe, és energiába kerül a terraformálás, ami új dimenziót nyit terjeszkedésünk stratégiájában. A terep néha magától is formálódik, a legnagyobb bosszúságunkra. Földrengések, a lábunk alatt váratlanul szétszabdalódó talaj gondoskodik arról, hogy sose érezzük magunkat biztonságban.

A játékot készítő K-D Lab saját zenestúdiót is üzemeltet. Itt nemcsak a saját játékaik muzsikái készülnek, de bedolgoznak más fejlesztők programjaiba is, sőt a jó két évtizede nálunk is vetített „Nu págágyi!" című kultuszrajzfilmsorozat új részeinek zenéje is itt született.

A Perimeter világában az egyetlen erőforrás az energia: ezzel fizetünk az építkezésért, a harci és egyéb egységek gyártásáért, de még a bázisunkat védő pajzs fenntartásáért is. Az energiát Core-nak nevezett gyűjtő alkalmatosságok állítják elő. Core-t azonban nem építhetünk akárhová! A mini-erőművek csak akkor lépnek működésbe, ha meghatározott távolságon belül vannak a Frame-ünkkel, vagy egy másik Core-ral. Ez azt jelenti, hogy nagyon körültekintően kell felépítenünk energiagyűjtő hálózatunkat (főleg, ha mozgatni is akarjuk a Frame-et), és alaposan be kell védenünk a rendszer érzékeny pontjait, hiszen csúnya következményekkel járhat, ha az ellenfél egy ügyes hadmozdulattal elvág bennünket az energiautánpótlástól. Ez persze fordítva is igaz, igyekezzünk az ellenséget az energiahálózatán keresztül támadni. A játék stratégiai kihívásának roppant nagy részét adja az energiahálózatok felépítése, és megvédésükért, illetve lerombolásukért folytatott küzdelem.

...egyedi tartalom...

Gazdaságunk alapjait a Warcraft óta csak peonnak becézett dolgozó egységek jelentik minden RTS-ben. A Perimeterben ezen a hagyományon is jókorát csavartak: egy Frame mindössze öt darab MMP-nek (azaz multi-moduláris platformnak) nevezett munkaerőt képes ellátni, nekik viszont két alakjuk van, melyek között szabadon váltogathatunk. Brigadier formát öltve a földmunkában jeleskednek, míg Buildmasterré alakítva őket, az építkezést végzik. Mindig kötelező mindkét fajtából tartanunk legalább egy egyedet, így az alakváltással tulajdonképpen a kétféle tevékenységben mutatott hatékonyságunkat határozhatjuk meg, akár négyszeresére növelve az egyik munka sebességét (értelemszerűen negyedére csökkentve ezzel a másikét).



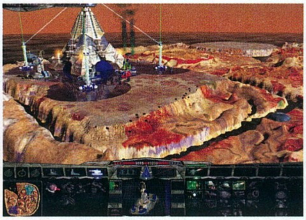
> A menü a 90-es évek Amiga demóit idézi

> Él a pajzs, egy ideig biztonságban vagyunk

Díjeső

Az idén februárban tartott orosz játékfejlesztői konferencia (a San Jose-i Game developers Conference moszkvai kiadása, többek között John Romero és Tom Hall is tartott előadást) díjkiosztó gáláján a Perimeter alaposan learatta a babérokat – egyebek közt az agyonsztárolt STALKER elől. Többek között a legjobb játékdesign, és az egész show legjobb PC-s játékának díja került K-D Lab főhadiszállására, de a Perimeter versenyben volt a legjobb grafika és engine-technológia címéért is. A díjeső nem lehet szokatlan az oroszok számára, hiszen 2000-ben Sparking Runners című játékukkal megnyerték az Independent Games Festival nagydíját, a MOBL című projektjük pedig a japán konzolóriás Enix játékpályázatának 200 000 dolláros fődíját vitte el '98-ban.

Érdekesség még, hogy az ATI már két éve a Perimetert használja új videokártyáinak bemutatására a Game Developers Conference-en, és egyéb szakmai fórumokon.



Kicsit hepehupás a talaj, lesz vele munkánk

Total Annihilation-emlékeket ébresztő csendélet

A hadsereg kiképzése sem a megszokott recept szerint történik. Három alapegységünk van, a katona, a tiszt, és a technikus: őket egy-egy direkt e célra szolgáló épületben tudjuk szaporítani. Az összes többi figurát az alapegységekből tudjuk összerakosgatni; mindegyiknél megvan a recept, hogy miből mennyi kell

hozzá (plusz általában szükséges még valamelyik épületünk adott szintűre fejlesztése is, ahogy az RTS-ekben lenni szokott). Később, ha úgy hozza a szükség, átváltoztathatjuk az így összedrótozott egységet másfélévé, ha az új alak receptjében leírt hozzávalók megvannak a régiben is. Ez, a játékban nanomorph-nak nevezett rendszer elég derekas kreatív szabadságot biztosít a harctéri taktikában. Ha nem tűnik célravezetőnek a seregünk összeállítása (vagy éppen egy új épület felhúzásával elérhetővé válik egy minden eddiginél erősebb harci egység), egyszerűen darabjaira bontjuk a hadat, majd a puzzle-darabkákból teljesen új stílusú regimentet rakhatunk össze.

Végül mindenképpen szót kell ejteni a játék címadójáról, a Perimeter pajzsról. Áthatolhatatlan, minden ellenfelet meglehetősen durván sebző energiaburokról van szó, amit bekapcsolhatunk egyenként az Energy Core-ok körül, vagy végső esetben a teljes bázisunkat védelme alá vonhatjuk. Természetesen rémületes tempóban falja az energiatartalékunkat, de legalább biztonságban vagyunk, míg áll a pajzs. Hatalmas hangulata tud lenni, amikor a Scourge hordáinak rohama elakad a pajzson, és imádkozunk, hogy bírjuk energiával, míg végképp megtörik a támadók lendülete…

> "Ennyi jó ötletet RTS-ben vagy öt éve nem láttunk; de a játék ennek ellenére nem lett túl jó…"

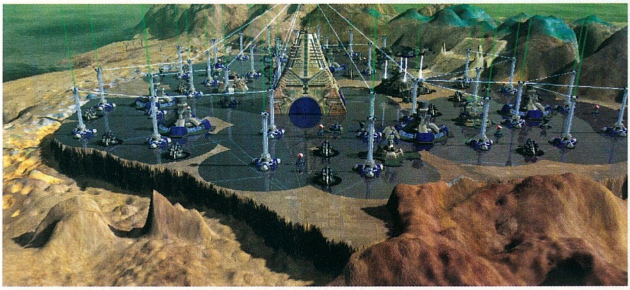
…és a feketeleves

Az eddigiek alapján erősen Év játéka-gyanús a Perimeter, hiszen az elmúlt öt év RTS-eiben összesen alig volt ennyi merész, néhol a zsenialitás határát súroló újítás, és egyedi játékelem. Nem is tudom, hol nyissam a játékélményt szétverő bosszúságok felsorolását… A sort kusza, átláthatatlan kezelőfelület és menürendszer nyitja, amin kizárt, hogy bármit négy-öt klikkelésnél egyszerűbb módon meg tudjunk oldani. Jellegtelen, és nagyon kicsi pályák, lapos küldetések, fantáziátlan grafika és egészen amatőr zene erősíti tovább a játékot belengő „műkedvelő"-hangulatot. Hiába az egyedi látványvilág, ha színes szappanbuborék-pajzsok, esetlenül mozgó és a parancsainkra lomhán reagáló egységek rontják el az összképet. Aztán ott a hardverigény: aránylag erős tesztgépünkön (P4 2,6 GHz, fél giga RAM, Radeon 9700 Pro), bizony alaposan vissza kellett venni a grafika részletességéből, hogy 20 fps fölé kússzon a sebességmutató (a landscape detail középesre butításával viszont rögtön a duplájára ugrott a sebesség). Az újítások miatt ráadásul jó sokáig tart, mire az ember beletanul a játékba, és elkezdi élvezni a játék nyújtotta új lehetőségeket. A játszható demó egy hónapja alaposan megosztotta a játékosokat: voltak, akik lelkendeztek az új stílusért, de a többség nem vette a fáradságot, hogy beletanuljon. Vélhetőleg a teljes verzió is így fog járni…

Konklúzió

Mostanában minden második játék értékelésénél azon sírunk, hogy mennyire ritka a friss, egyedi ötlet a játékokban, az újító szándék és kísérletező kedv a fejlesztőkben. Erre most itt a Perimeter, dugig tömve új, érdekes ötletekkel, szokatlan játéktechnikai megoldásokkal, és bőven elegendő újítással ahhoz, hogy beváltsa a szlogenben ígérteket („A real-time stratégia újjászületése!"). A gond csak az, hogy azt a stabil alapot nem tudták az orosz srácok összehozni, ami ahhoz kell, hogy az új ötletek működjenek is. Az előző bekezdésben elöcitált buta hibák összességében azt eredményezik, hogy az egyszeri játékos el sem jut addig, hogy értékelni és élvezni tudja az újításokat. Vérzik a szívem a Perimeterért, és inkább bele sem gondolok, micsoda klasszis lehetett volna belőle, ha mondjuk a Blizzard, az Ensemble, vagy az egykori Westwood által rutinból összerakott, kiegyensúlyozott játékba került volna ennyi remek új ötlet, ami ebben a játékban sajnos mind kárba vész…

Hancu



Igazi sci-fi mennyország: mindenhol lézerek, erőterek és futurisztikus szerkentyűk

grafika	21/25
zene	08/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	10/15

75%

összhatás 3/5

\+ terraformálás, nanomorph, perimeter pajzs: remek új ötletek!

– magas gépigény
– Stílustalan grafika
– fantáziátlan sztori

Total Annihilation 92%
Starcraft 94%
Dominion 67%

Minimum gépigény: P3 800 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 3,7 GB HDD

SZURKOLJ

A **Canon nyomtatói** közül biztosan kiválaszthatod azt a modellt, amire otthonodban vagy az irodában szükséged lehet. Meglátod: kis helyen elfér és hihetetlen sebességre képes, legyen szó akár fekete-fehér, akár színes nyomtatásról. A különböző kiegészítő szoftverekkel pedig egyszerűvé válik az eddig nehéznek tűnő munka is. Válaszd a számodra legjobb megoldást kínáló nyomtatót a Canon széles termékskálájából!

* Az akcióban a Canon számológépek, kellékek, kiegészítők, fogyóanyagok, papír és más médiák nem vesznek részt.

A további részleteket megtalálod a bolti szórólapokon és a **www.canon.hu** internetoldalon.
Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted.**

you can
Canon

Euro 2004 Portugal
HIVATALOS PARTNER

LISSZABONBAN A CANONNAL!

Vásárolj bármilyen Canon készüléket* 2004. április 1. és június 15. között, mert így nem csak egy profi termékkel leszel gazdagabb, de akár az EB-döntőre is jegyet nyerhetsz!

Gazdára vár:

3 db négynapos portugál utazás, melynek végén a VIP-páholyból szurkolhatod végig az EB-döntőt!

33 db EURO 2004-es hátizsák

333 db EURO 2004-es útitárca

Ajándéksorsolás: 2004. június 21.

Canon. Belépő a profik világába.

Több Sam többet lát

Splinter Cell Pandora Tomorrow multiplayer tippek

Amióta csak megjelent, a Pandora Tomorrow forradalmian újszerű multiplayer módja szerkesztőségünk kedvencévé vált. Ahogy körülnéztünk a neten, azt tapasztaltuk, hogy legújabb függőségünkkel messze nem vagyunk egyedül: virtuális szuperkémek, és zsoldosok ezrei hajkurásszák egymást az internet minden táján. A Pandora multi rejtelmeivel most ismerkedőknek, és gyakorlott kémeknek/zsoldosoknak egyaránt ajánljuk az alábbi tipphalmazt, amivel még profibb, halálosabb ellenféllé válhatnak az év legjobb többszemélyes játékában! Különösen nagy szeretettel ajánljuk a tippcsokrot annak a remek magyar játékmagazinnak, amely rendkívül magas színvonalú tesztjében azt találta kinyilatkoztatni, hogy a Pandora multija azért rossz, mert a zsoldosoknak „nincs éjjellátójuk, sem egyéb speciális eszközük"...

Zsoldosok

A legfontosabb alapszabály: mindig, minden körülmények közt tudnunk kell, hol tartózkodik a társunk (figyeljük a radart, és tartsuk a szóbeli kapcsolatot)! Ez két dolog miatt is létfontosságú. Egyrészt, ha megpillantunk egy mozgó alakot, vagy akár csak árnyat, egy pillanatnyi gondolkodás nélkül a nyomába eredhetünk, vagy tüzet nyithatunk rá, hiszen ha nem a partnerünk az, akkor kizárásos alapon csak betolakodó kém lehet. A másik ok, amiért tudnunk kell, merre jár a szövetségesünk, akkor nyer értelmet, ha a cimboránkat elkapja az egyik ellenfelünk. Ha tudjuk, hol történt a gaz hátbatámadás, jó eséllyel oda tudunk érni a tetthelyre, mielőtt az orvtámadó eliszkol, és megmenteni a társunk életét – vagy akár az életére törő kémmel együtt átküldeni őt a másvilágra. Ez utóbbi is jó üzlet, lévén az idő nekünk dolgozik!

Nagyon fontos, hogy ismerjük a pályát, ahol játszunk. Pontosan tudnunk kell, hol hatolhatnak be a kémek a megvédendő területre, hol vannak a szellőzőaknák be- és kijáratai, és az átlőhető álmennyezetek. Ha tudunk az ellenfél fejével gondolkodni, hamar kitalálhatjuk, hogy vajon merre rejtőznek a kémek... Pislogjunk sokszor felfelé, mert a kémek általában dobozok és egyéb tereptárgyak tetején mozognak, és soha, soha ne álljunk meg egy helyben!

Ha tűzpárbajba keveredtünk egy kémmel, és menekül előlünk, jó eséllyel maga mögé ejt egy füst-, vagy villanógránátot. Ilyenkor inkább ne üldözzük tovább, mert már ő van helyzeti előnyben, bárhonnan a nyakunkba ugorhat. Vigyázzunk arra, hogy a kémeket nagyon kemény fából faragták, rémesen hosszú ideig kell lőni őket, mire kifekszenek. Szemtől szemben erősebbek vagyunk, hiszen csak a hátunk mögé kerülve tudnak kifektetni bennünket, ezért legyünk állandóan mozgásban, és ha csak lehet, vessük a falnak a hátunkat.

Felszerelés

Fegyver: A tüzelési módot kapcsoljuk át rövid sorozatra az F gombbal, így kevésbé fog szórni a mordály. Amikor csak lehet, törekedjünk fejlövésre: egy pontos fejlövés a kém életerejének jó háromnegyedét elviszi, míg test-találatból tíz is kell neki, hogy eltávozzon az élők sorából.

Akna: A legjobb barátunk! Igyekezzünk olyan helyekre rakni, ahol a kém már csak túl későn veheti észre, illetve nem tudja távolról hatástalanítani. Egy bevédendő szobában pl. tipikusan ilyen hely az ajtófélfa az ajtó belső oldalán.

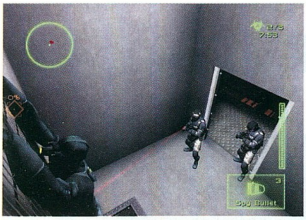
Csúcsforgalom a Warehouse pályán

Repeszgránát: A legdurvább fegyverünk, az egyetlen hátránya, hogy aránylag későn robban az eldobás után – tehát ha üldözünk egy kémet, nem érdemes utána dobni, mert elszalad, mielőtt robbanna (hacsak nincs beszorulva egy kijárat nélküli szobába, vagy szellőzőalagútba, ahol lassan mozog).

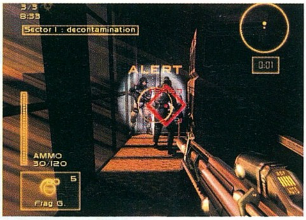
Foszforgránát: A gránát megfesti a hatókörébe került kémeket, akik így nem tudnak többé elbújni előttünk –

Pókember kutyafüle a Pandora kémeihez képest

Ilyenkor érdemes egy gránáttal két legyet ütni



Felkapaszkodni, gránát, és már el is tűntünk!



Egyetlen másodpercünk van végezni a kémmel

ez elméletben egész jól hangzik, de valójában sokkal jobban járunk, ha inkább egy repeszgránáttal szétcsapjuk a kém arcát, mint ha bemaszatoljuk foszforral. Viszont ha elfogytak az éles gránátjaink, nagyszerű blöff lehet a kém után dobni egy ilyet, ő ugyanis nem tudja, mi fog robbanni két másodperc múlva...

Tézer: Közelharci fegyver, ha elkapunk vele egy kémet, jó néhány másodpercre megbénul – ezalatt sátáni kacaj kíséretében kényelmesen szitává lehet lőni. A gond csak az, hogy ha közelharcra kerül a sor, mi általában megbénítva fetrengünk egy füstgránát felhőjében, és várjuk a megváltó csigolyatörést...

Lézeres csapda: Fontos átjárókat tudunk vele bevédeni – ha egy kém átlép a szerkezet lézerfényén, az jelez nekünk, és a radarunkon meglátjuk a figurát. Bizonyos pályákon (pl. hospital) igen jól jöhet.

Fényrúd: Rövid időre fényárba borítja a területet, ahová dobtuk – mi a gyakorlatban nem sok hasznát láttuk.

Látásmódok

Normál: A legtöbbször ezt fogjuk használni. Ajánlatos a sisaklámpát (E) kikapcsolva tartani, amikor csak lehet, ugyanis a fénycsóva könnyen elárulja a kémeknek a helyzetünket. Csak szabad szemmel látjuk a kémek gránátjainak füstjét, ezt véssük jól az eszünkbe, mert elég szánalmas, amikor spéci látásmóddal felszerelve ezerrel beleszaladunk egy felhőbe...

Mozgásérzékelő: Nagyon jó spéci látásmód lenne, ha a tereptárgyakat is látnánk vele – de ennek híján csak akkor érdemes hosszabb távon használni, ha már úgy ismerjük a pályát, mint a tenyerünket, és nem akadunk el mindenfélében. Egyébként nagyobb, fedezékekkel és árnyékos helyekkel teli terek gyors átfésülésére érdemes néha rákapcsolni.

Elektromágnesesség-érzékelő: Ez a használhatóbb speciális látásmódunk, mivel az álmennyezeten vagy szellőzőcsatornákban sunnyogó, és magukat biztonságban érző kémeket is megmutatja. Érdemes sűrűn átkapcsolni erre, ha nem látjuk az ellenfeleinket, de tudjuk, hogy valahol a közelben vannak.

Kémek

A legfontosabb szabály megegyezik a zsoldosokéval, azaz: mindig, minden körülmények közt tudnunk kell, hol tartózkodik a társunk (figyeljük a radart, és tartsuk a szóbeli kapcsolatot)! Másodsorban, ha lehet, mindig együtt haladjunk társunkkal, ugyanis kémeknél összehangolt munka nélkül elképzelhetetlen a siker. Használjuk ki a sötét helyeket, és akrobatikus képességeinket! Míg a sötétségbe burkolózva majdhogynem teljesen láthatatlanná válunk, és lesből támadhatunk, addig akrobatikus képességeinknek köszönhetően pillanatok alatt megléphetünk a zsoldosok elől, akik csak a lépcsők használatával hidalhatják át a szintkülönbségeket. Szorult helyzetben próbáljuk meg magunkra vonni mindkét zsoldos figyelmét, és használjunk villanó, füst vagy chaff gránátokat, hogy amíg minket lőnek, vagy fuldokolnak, addig társunk zavartalanul foglalhassa el az ellenőrzőpontokat. Ha lehet, mindig aknázzuk ki a szobák adottságait és lehetőség szerint a magasból támadjunk, a megbénított vagy őrjáratozó katonákra ugorva ugyanis azonnal elkábítjuk őket. A legmókásabb azonban az, amikor az alattunk elrohanó zsoldost társunk lebénítja és mi széles mosollyal az arcunkon játszi könnyedséggel ugrunk rá a tehetetlenül rángatózó ellenfélre... Ha tűzharcra kerül a sor, a lézer irányzékot bekapcsolva próbáljuk a kiszemelt zsoldost meglőni majd mögé rohanni, hogy az elektrosokk megszűnése után nyakon ragadjuk. A túszul ejtett játékost szituációtól függően vagy azonnal öljük meg (ha egyedül vagyunk az elfoglalandó pont környékén), vagy tartsuk minél tovább életben, hogy társunknak időt nyerve gond nélkül teljesíthesse a küldetést. Ha az adott szobában mozgásérzékelőt, vagy kamerát találunk, azonnal lőjük ki, mivel a riasztó bekapcsolásakor amellett, hogy a zsoldosok azonnal tudomást szereznek helyzetünkről, sok esetben a védelmi rendszer is aktiválódik (ekkor hosszú másodpercekig nem tudjuk feltörni, vagy ellopni a célobjektumokat).

Felszerelés

Fegyver: Elsődleges módban használva elektromos bénító lövedékek leadására képes, amit követően kb. 4-5 másodpercünk marad, hogy elmeneküljünk, vagy mögé kerülve nyakon ragadjuk az áldozatot. Ügyeljünk arra, hogy a bekapcsolt lézerirányzék könnyen elárulja pozíciónkat! Az elektromos lövegnek nagy hasznát vehetjük a zsoldosok által falra telepített aknák kiiktatásakor is. A jól célzott lövés után a bomba ugyanis felrobban és másfél méteres sugarú körben mindent elpusztít. Jó móka az éppen aknát telepítő zsoldos orra előtt szétlőni azt, így a delikvens azonnal elhalálozik...

Villanógránát: A villanógránátot az „E" gombot lenyomva, célzottan, nagyobb távolságra lőhetjük ki. A gránát a detonációt követően 15-20 másodpercre elvakítja a zsoldosokat. Ha az „E" billentyű nélkül hajítjuk el, akkor kémünk közvetlenül maga elé ejti a gránátot, összezavarva ezzel a mögöttünk loholó ellenfelet.

Füstgránát: A legdurvább fegyverünk, egyetlen hátránya, hogy berobbanásakor csak a hőképet adó szemüveget aktiválva láthatjuk ellenfeleinket, akik vakon fulladozva próbálnak utat törni a gomolygó füstben. Legnagyobb előnye, hogy az elektromos töltettel megbénított zsoldos egy idő után olyan füstdózist kap, hogy hosszú időre elszenderedik. A villanógránáthoz hasonlóan menekülés közben is kitűnően használható!

Chaff gránát: A füstgránát mellett a leghasznosabb eszköz, amelynek repeszei zavart okoznak az elektromos berendezésekben. Segítségével kiiktathatjuk a mozgásérzékelőket, és kellemetlen pillanatokat okozhatunk vele a zsoldosoknak, akik a felhőbe lépve látási zavarokkal fognak küszködni, és képtelenek lesznek fegyverüket újratölteni. A chaff gránátot a villanó- és a füstgránáthoz hasonlóan jobb egérgombbal aktiválva menekülés közben is használhatjuk.

Spy bullet: Hasznos, de általunk nélkülözött löveg, amellyel megjelölhetjük ellenfeleinket, akik ezután elhalálozásukig szemmel követhetők a radarunkon.

Sticky Camera: Az egyjátékos módhoz hasonlóan a többszereplős játékban is bevethetjük a kilőhető kamerát, mellyel a pálya minden zugát felderíthetjük. Mivel a multi partik alatt a zsoldosok általában nagyon gyorsan változtatják helyzetüket, nagy hasznát nem igazán vettük.

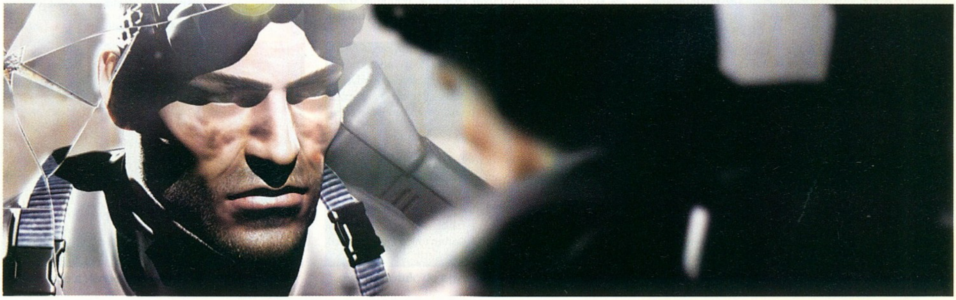
Alarm Snare: Zajkeltő berendezés, amivel megtéveszthetjük ellenfeleinket, de a kamerához hasonlóan az ütközetek alatt alig vettük hasznát.

Látásmódok

Éjjellátó: A leghasznosabb eszközünk, amellyel kiválóan látunk a legsötétebb helyszíneken is. Egyetlen hátránya, hogy használatakor a zsoldosok elektromágneses szemüveggel könnyedén kiszúrhatnak minket.

Hőérzékelő: Nagyon jó kis szemüveg, legnagyobb hátránya, hogy a tereptárgyakat alig látjuk benne. Ha azonban füstgránátokkal szórjuk tele a pályát, a felhőben rekedt zsoldosok hőképére célozva és lebénítva őket pillanatok alatt fulladásos halált okozhatunk nekik.

Hancu & Sasa



Útmutató az év legjobb multiplayer FPS-éhez

Unreal Tournament 2004 tippek

:: fejlesztő microids :: kiadó microids :: web http://www.syberia2.info :: megjelenés 2004 március

Mivel az Unreal Tournament 2004 most az egyik legnépszerűbb multiplayer FPS, úgy gondoltuk, érdemes lenne összeírni tanácsainkat a játékkal kapcsolatban. Az irgalmatlanul sok – száznál is több! – helyszín miatt pályaspecifikus tippeket nem tudunk adni, de így is alaposan telezsúfoltuk ezt a három oldalt hasznos tudnivalókkal...

Általános tippek

A menüben mindenképpen állítsuk be, hogy melyik fegyvereket szeretjük jobban használni – alapbeállításként például a Lightning Gun feljebb van a listán, mint a rakétavető, ami sok kellemetlenséget okozhat éles helyzetekben.

Ha az adott játékmódban nem használható a teleportáló szerkezet, a Translocator, akkor – bár sokkal kisebb hatásfokkal – a Shield Gunnal is ugorhatunk. Csak célozzunk magunk alá, majd az ugrás pillanatában engedjük el a ravaszt – kicsit sebződünk, de különleges helyszínekre is eljuthatunk így.

Ha lifttel utazunk felfelé, a cél elérése előtt ugorjunk egyet: ilyenkor a lendület a magasba lök minket, amivel meglephetjük az esetlegesen a tetőn várakozó ellenfeleinket.

Az adrenalint okosan használjuk – ha nem vagyunk reménykeltő helyzetben, inkább várjuk meg, míg meghalunk (vagy kicsit helyre nem jövünk), mert nincs idegesítőbb annál, mint amikor adrenalin-kombó elindítása után két másodperccel valaki leszed minket.

Életben maradásunk szempontjából rendkívül fontos, hogy ne nyújtsunk jó célpontot – még akkor is cikkcakkban fussunk, amikor nem látunk ellenfelet, ki tudja, mikor zoomol ránk valaki egy nagy puskával. Használjuk a vetődéseket (dodge – a menüben kikapcsolhatnánk ezeket, de semmiképpen ne tegyük!), sokakat meg tudunk lepni vele.

Érdemes a leggyakrabban használt fegyvereket – rakétavető, Flak Cannon, esetleg Lightning Gun – könnyen elérhető gombokra konfigurálni (nálunk például az „E" a rakétavető, az „R" pedig a Flak).

Onslaught

Onslaughtban a legfontosabb a csapatérdek; ne hősködjünk értelmetlenül, ne bonyolódjunk értelmetlen harcokba a node-októl távol, mert azzal semmit nem érünk. Ha kell, életünk kockáztatásával is próbáljuk elvagy visszafoglalni a node-okat, főként, ha már a központunk környékén dúl a csata.

A meccs kezdetekor próbáljunk meg egy Raptort, Scorpiont vagy Mantát keríteni, és azzal villámgyorsan eljutni az első node-ig. Színezzük át, de ne szaladjunk azonnal tovább, hanem a Link Gunnal (minden bázis mellett találunk) siettessük az elfoglalását.

Ha nem jutott nekünk ilyen gyors jármű, bízzunk abban, hogy csapattársaink ekként fognak cselekedni, mi pedig induljunk közvetlenül a következő node felé.

A Link Gun minden elképzelést felülmúlóan jó fegyver: nem elég, hogy a járműveket gyógyíthatjuk vele, de ez igaz a node-okra is (a végső bázisokat leszámítva). Ha olyan helyzetbe kerülünk, nyugodtan gyógyítsuk csapattársaink gépeit, ezzel megnöveljük túlélési esélyeiket, ráadásul fordított helyzetben ők is segíteni fognak.

Amikor a pálya közepén dúl a csata, nagy előnyt szerezhetünk, ha feléledés után végiglátogatunk minden node-ot a hátországban (a node-okkal teleportálni is lehet); az elhagyatott területeken hegyekben állnak a fegyverek, pajzsok és sokszor a legjobb járművek is.

Az ellenfél járművei ellen az AVRiL rakétavető, illetve a pókaknák a leghasznosabbak. Előbbivel be kell fognunk az ellenfelet, így a rakéta nyomkövetővé válik. Utóbbiból szórjunk ki nyolcat – ez a maximum – majd a fegyver másodlagos lövésével tereljük őket a közeledő Goliath vagy Leviathan lánctalpai elé.

A járművek mindig erősebbek, ha maximális számú játékos használja őket. Mindig várjuk meg a minket kétségbeesetten kergető társainkat, ne száguldjunk előre üres Hellbenderrel vagy Goliath-tal.

Az F4 gombbal váltogathatunk a belső és külső nézetek között, amikor járművet vezetünk. Mindenki ízlése szerint döntse el, melyikkel tud jobban harcolni, nekünk egyedül Raptornál jött be a belső nézet.

A szuperfegyverek rendkívül fontosak, és mivel általában jól el vannak rejtve, ha tudjuk, hol vannak, nagy előnyre tehetünk szert. Próbáljuk ki egyedül a pályákat, szálljunk Raptorba, és kis magasságból pásztázzuk végig a területet – így általában rábukkanunk mindegyikre.

A node-ok megvédése is fontos, nem csak a támadás – ha már tíz perce ugyanazért a node-ért megy a harc, üljünk be ott a lövegtoronyba, és tegyünk meg mindent a csapatért. Optimális esetben csapattagjaink maguktól is gyógyítanak rajtunk, de ha ez nem következik be, egy nyugodtabb pillanatban pattanjunk ki, és magunk végezzük el az ágyú reparálását.

Assault

Mivel itt minden pálya más, nehéz általános tippeket adni. A legfontosabb talán az, hogy próbáljuk meg csapatban küzdeni, akármelyik oldalon is állunk. Sokkal nehezebb leszámolni egyszerre három emberrel, mint egymás után hárommal.

A védőknek minél jobban ki kell használni a pályák adta lehetőségeket! Rengeteg helyen vannak védelmi ütegek, melybe beleülve ugyan jó célpontokká válunk (a Link Gun itt is gyógyít!), viszont rengeteg gondot okozhatunk a támadóknak.

A támadók számára az idő igen fontos, nem szabad túl sokat nézelődni, mert az óra ketyeg. A pályán levő ágyúkat azonnal lőjük szét, még akkor is, ha éppen nem ül benn ellenfél – elvégre nem tudhatjuk, mikor téved oda egy vállalkozó kedvű egyén.

Az N és M gombokkal megtudhatjuk, hol van a következő célpont, és merre vezet a legrövidebb út. Egy idő után persze ez már nem szükséges, de eleinte jól jöhet nagyobb pályákon.

Azon a néhány pályán, ahol használhatunk járműveket, azok fogják eldönteni a csatát – vigyázzunk rájuk, ne áldozzuk fel őket olyan könnyedén, mint Onslaughtban. Gyógyítsuk, szeretgessük őket, és ezzel hatalmas előnyre teszünk szert.

Invasion

Invázió módban a tizedik hullám környékétől lesz fontossá a csapatmunka, addig nyugodtan lehet egyedül is vadászgatni. Ettől kezdve viszont olyan létszámban érkeznek az ellenfelek, hogy egyedül azonnal ledarálnak minket.

Az autószerelésért szeretni fognak a csapattársak

Ott fut a balszélső!

Próbáljunk spórolni a lőszerrel, a gyengébb ellenfeleket – mint a kétféle repülő szörny – akár az alapfegyverrel is leszedhetjük, Flak Cannont és rakétavetőt csak a nagyobb lények ellen használjunk.

Capture the Flag

Ez a mód is a csapatjátékról szól, ne rambózzunk egyedül, semmi értelme. Ha támadunk, menjünk néhány társunkkal, a védekezést pedig ne tekintsük unalmas kötelességnek, az is fontos, és sokszor izgalmasabb, mint a támadás.
Ha védekezünk, térképezzük fel teljesen a zászló szobáját, találjuk meg azokat a pontokat, ahonnan jól rálátunk a bejövőkre, viszont nehéz minket észrevenni. Elbújhatunk az ajtók feletti falfaragásokban, a plafonon tekergőző kábelek között, oszlopok mögött, esetleg a Face Classic pályán a lobogó lángokban.
Translocatorral és mesterlövészpuskával felfegyverkezve rengeteg kellemetlenséget okozhatunk az ellenfélnek. Az egyszerűbb megoldás, hogy a bázisunk körül keresünk valami magas pontot, és onnan szórjuk a fejlövéseket. Ennél is jobb azonban, ha átszaladunk az ellenfélhez, és ott tesszük meg ugyanezt – ekkor még kevésbé fogják tudni, honnan osztjuk a halált.

XP BONUS PACK

Mivel az UT2K4 legnépszerűbb játékmódja az Onslaught, nyilvánvaló, hogy a játékosok először a rendelkezésre álló pályák alacsony száma miatt kezdtek panaszkodni. Erre kínál gyógyírt az első Bonus Pack, amelyet kizárólag Windows XP-használók tudnak kipróbálni. A két pályát a következő weboldalról tudjátok letölteni: www.unrealtournament.com/ut2004/xplevels.php.
Az Ascendancy elég nagy térkép, előnye, hogy a Leviathan is kipróbálható rajta. Az Aridoom ezzel szemben viszonylag kis helyszín, csak három elfoglalható node van rajta, amelyeket viszont elég jól be lehet védeni.

A CTF nagyfokú együttműködést igényel, ezért fontos, hogy kommunikáljunk a társakkal. Különböző billentyűkhöz különböző szövegeket rendeljünk, érdemes az F1-F12-ig terjedő csíkra bindelni ezeket. A leghasznosabb mondatok között van a „The base is under attack", „I need some backup", „The enemy flagcarrier is here" és persze néhány szaftos káromkodás...
Ha mindkét zászló a másik csapatnál van, ezért nem tudjuk az általunk lopottat pontra váltani, bújjunk el. Kérjünk meg valakit, hogy védjen minket, így nagyon megnőnek az esélyeink. Vigyázzunk arra, hogy a zászló világít, akár falakon keresztül is – így nem minden búvóhely megfelelő!
A Translocatort dobjuk el valahol a zászló környékén, így ha vészhelyzet alakul ki, azonnal vissza tudunk térni, hogy üldözzük a tolvajt.

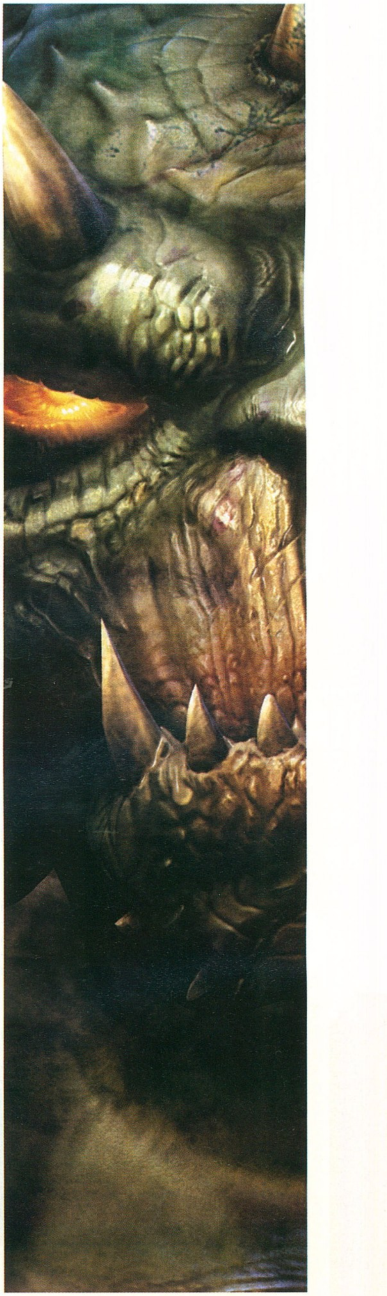
Bombing Run

Rengetegen nem tudják, hogy ha a labdát fogva ugranak be a kapuba, és nem belövik a bogyót, hét pont üti a csapat markát!
A labdaszállítónál kiválóan használható taktika, ha a ránk támadónak passzoljuk a labdát – aki így nem tud lőni – és aztán könnyedén megszabadulunk a tehetetlen és meglepett ellenféltől.
Felgyorsíthatja a gólszerzést, ha Translocatorral gyorsítjuk magunkat: eldobjuk a labdát jó messzire, majd utána teleportálunk. Ha ezt a megfelelő ritmusban tesszük, igen nehéz lesz minket leszedni, és elképesztő sebességgel suhanhatunk át a pályán.
Kevesen használják a labdakilövő fegyver másodlagos funkcióját, amivel befoghatunk egy szövetségest, és 99%-os pontossággal tudunk neki passzolni.
Ha már nagyon csehül állunk, mindig passzoljunk csapattársnak, vagy ha nincsenek társaink a közelben, hajítsuk el a labdát az ellenfél kapuja felé, minél messzebbre, hogy több időnk legyen a felkészülésre.
Bombing Runban szinte csak a Speed adrenalin-kombóra van szükség, ami rendkívüli módon megkönnyíti a gólszerzést.

Double Domination

A DD-pályák általában szimmetrikusak, így a helyismerettel nem lesz gondunk. Eleinte sokat segíthet az N és M gomb, amelyek világító labdaccsal jelzik a két kontrollpont felé vezető utat.
Nagyon fontos, hogy ha elfoglalunk egy kontrollpontot, azt meg is kell védenünk. Ne rohanjunk át azonnal a másikhoz, hanem várjuk meg, amig csapattársaink teszik ezt – mi inkább rendezkedjünk be védelemre.
Ha az ellenfél közel jár a pontszerzéshez, dobjunk el kapát-kaszát, és ugorjunk neki a pörgő ikonnak. Kit érdekel, ha sikerül elintéznünk pár ellenfelet, de ettől függetlenül pontot szereznek – sokszor fel kell áldoznunk magunkat a csapatért.
A legtöbb kontrollpont úgy van kialakítva, hogy fentről is rá lehet ugrani, ezt mi is használjuk ki, másrészt védekezés közben legyünk résen: onnan is jöhet támadás.
A pályán levő monitorok mindig jelzik, hogy az adott kontrollpont kinek az irányítása alatt van, így mindig tudjuk, merre kell mennünk.

Ezt elkaptuk, de egyébként igen ramatyul állunk



AZ UTOLSÓ JÁRMŰ

A mindenki által megismert járműveken kívül az Epic fejlesztői elrejtettek egy nyolcadik, titkos autót is a játékban. A TC-1200 névre hallgató klotyógokart morbid tréfa, egész gyors automobil, minden fegyver nélkül. Az oldalsó rekeszben olvasnivalót is találunk, mégpedig az Unreal World című magazint. Túl sok értelme nincs, de ha ki akarjuk próbálni, a „~" gomb megnyomása után írjuk be a következőt:
summon OnslaughtFull.ONSGenericSD

> Mobil WC Unreal módra

Járművek

A járművek teszik igazán élvezetessé az Onslaught módot (ezen kívül csak néhány pályán használhatjuk őket), így érdemes kitanulni használatukat. A fő szabály: mindig várjuk meg társainkat, ha látjuk, hogy fel akarnak szállni! Ha a jármű páncélzata vészesen lecsökkent, és ellenfeleink még mindig nem halottak, inkább ugorjunk ki, mint hogy a géppel együtt repüljünk a levegőbe. Ha azonban sérült járművünkkel sikerül elvergődni egy védett helyre, a Link Gun segítségével megszerelhetjük.

Manta

A suhanó rendkívül gyors, ezt kell kihasználnunk – egy szemvillanás alatt elérhetünk a pálya bármely pontjára (sőt, társaink a két rotorra állva velünk jöhetnek, így szállítóeszközzé válunk, ők pedig plusz tűzerőt biztosítanak), a kisebb akadályokon az ugrás gombbal előhívható szökkenésekkel kelhetünk át. A másodlagos támadással villámgyorsan a felszínig süllyedünk, ami éppen elég ahhoz, hogy szétlapítsuk az alattunk levőket. Ha AVRiL-t lőnek ránk, próbáljunk eltűnni a hegyes vidéken, vagy becsapódás előtt ugorjunk, majd azonnal süllyedjünk le – ilyenkor a rakéta a fejünk fölött suhan el.

Scorpion

A Scorpion buggy szintén igen gyors, bár egy Mantát azért nem fog utolérni. Nagy előnye különleges támadási formáiban rejlik: az elsődleges lövéssel plazmacsíkot engedünk el, ami minden ellenséges dologra – legyen az gyalogos, jármű vagy éppen node – rátekeredik, és hatalmasat sebez rajta. Minél tovább tartjuk lenyomva a támadás gombját, annál hosszabb lesz a szalag, és annál többet sebez. Másodlagos támadási formája a két oldalra kinyíló penge, amivel ellenfeleinket egy szemvillanás alatt kettévághatjuk. Vigyázzunk, a pengék törékenyek, ha a testpáncélnál keményebb dologgal találkoznak, letörnek... Leginkább a forgalmas node-ok környékének megtisztítására alkalmas.

Raptor

Egyszemélyes repülő, avatott kezekben elkaphatatlan, idegesítő (és plazmaágyúval felszerelt...) légyre emlékeztet. Mivel a tereptárgyak nem jelentenek akadályt, pillanatok alatt átszelhetjük vele a legnagyobb pályákat is. Az AVRiL-okat manőverezéssel, alacsony repülési magassággal kerüljük el, a többi Raptort pedig másodlagos fegyverünkkel, a célkövető rakétával (csak Raptorok és Manták ellen működik) lőjük ki. Érdemes belső nézetre váltani az F4 gombbal, így sokkal jobban lehet célozni nagyobb magasságban is.

Goliath

A brutális Goliath a Leviathan mögött a második legdurvább jármű – ám mivel azokat csak két (az XP Bonus Pack után három) pályán lehet használni, általában a Góliát jelenti a haditechnológia csúcsát. Néhány lövés elég a legtöbb járműnek, ágyútoronynak, nodenak, tehát mindenképpen megéri használni. Raptorok és körülöttünk körözö ellenfelek (az ágyúcső lassan fordul, így ki lehet cselezni a tapasztalatlan Goliath-pilótákat) ellen vessük be a gépfegyvert – persze ha már alapból ül ott egy társunk, ő foglalkozik az ilyen ellenfelekkel.

Hellbender

Bár ez a gép igen lomhának tűnhet, a valóságban meglepően fürge. Hárman férnek el benne, a vezető, aki támadásként mindössze a duda megszólaltatására képes, valamint két lövész. Az egyik ágyú fordított Shock Rifle-ként működik: bal egérgombbal eregethetünk energiagömböket, jobbal pedig egyenes lövéseket (utóbbival előbbit eltalálva berobbanthatjuk azt). A második ágyú feltölthető lézersugarakat bocsáthat ki, melyek jól sebzik a járműveket is. Az 1-2-3 gombok nyomogatásával változtathatjuk helyünket a Hellbenderben, végső esetben tehát egyedül is elvihetjük, de sokkal hatékonyabbak lehetünk, ha felszedünk pár csapattársat.

Leviathan

A Halálcsillag mobil megfelelője – hatalmas tűzereje van, mely szinte mindent képes megsemmisíteni, ám néhány trükkel fel lehet ellene venni a harcot. A sofőr mellett négy tüzérnek van benne hely, de ezeknél hasznosabb a pilóta által használható nyomkövetős lézer. A másodlagos tűzgombbal átalakíthatjuk gépünket ostrom módba (mint a StarCraftban a Siege Tankokat) – ez ugyan beletelik némi időbe, viszont így néhány lövés végez egy központi bázissal is. Ha Leviathan tart felénk, és mi nem tudunk ugyanezzel válaszolni, pakoljunk fel AVRiL-lal, pókaknával és sorozzuk meg fedezékből – csak egy-egy pillanatra bújjunk elő. Ugyan az 50 000 HP-t leszedni sok idő, de muszáj az egész csapatnak ezzel munkálkodnia, különben minden elveszik.

Space Fighter

Kizárólag a Mothership nevű Assault pályán használhatjuk, ráadásul ott sem végig. Az előre gombbal gyorsítunk, a fegyverváltással keresünk új célpontokat, melyeket aztán meglőhetünk a célkövetős rakétákkal. A célunk (támadóként) ezen a pályán, hogy kilőjük a pajzsgenerátorokat, ha ez megvolt, szálljunk be az űrállomás belsejébe – innentől gyalogosan folytathatjuk a skaarjok irtását.

Konzolparancsok

Az összes FPS-hez hasonlóan az UT2K4-ben is vannak konzolparancsok. A konzolt alapbeállítás szerint a „~" billentyűvel hozhatjuk elő. A felsorolt parancsok közel sem fedik le a teljes kínálatot, az extrábbakért a www.planetunrealtournament.com-ot tudjuk ajánlani. (A csalásokat csak egyjátékos módban használhatjuk!)

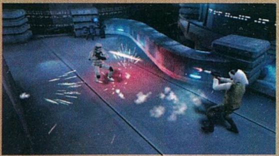
LOADED – minden fegyver, lőszer és 100 adrenalin
ALLWEAPONS – minden fegyver
ALLAMMO – teli tár minden fegyverhez
GHOST – át tudunk menni a falakon
GOD – sérthetetlenség

MODOK

A legtöbb UT 2003-mod (már amelyikkel még foglalkoznak) éppen abban a fázisban van, hogy megkezdték az átírását UT 2004 alá. A programozók véleménye szerint az áttéréshez legalább két-három hónap kemény munka szükséges, amit persze módosíthat a mod összetettsége, illetve a csapat kódereinek száma. Akit érdekel a modok világa, látogasson el a: www.planetunreal.com/hosted/mods.shtml illetve a www.beyondunreal.com oldalra – itt minden információt megtalál. Az alábbiakban egy már bizonyított, népszerű módosítást, illetve egy új bajnokaspiránst mutatunk be.

Unreal Troopers (www.ut2003troopers.com)
A Star Wars és az Unreal keverése nem is hozhat mást, mint fantasztikus hangulatú csatákat (vajon honnan szedte az ötletet a LucasArts a Battlefronthoz...?). A Kinetic névre hallgató csapat már a 2.1-es verziónál tart, és az UT 2003-as változatnak ez is marad a végleges sorszáma – ugyanis már minden erővel a „kétezernégyesítésen" dolgoznak. Abban újratervezett pályák és fegyverek kapnak majd helyet.

Dark Frontier
(mods.beyondunreal.com/mod.php?id=78)
Ez kizárólag UT 2004-re fejlesztett a mod az űrharcra helyezi a hangsúlyt, a pilóták tapasztalati pontokkal gazdagodnak teljesítményük alapján. Ahogy a Mothership nevű Assault pályán is átélhettük, a külső védelem szétlövése után leszállhatunk, és két lábon irthatjuk ki a védőket. Ehhez hét új fegyver, átalakított űrrepülő-modellek és egy új pálya járul – legalábbis a jelenleg fejlesztés alatt álló verzióban, amely 40%-ig van kész.



FLY – repülés (a WALK paranccsal kapcsolhatjuk ki)
TELEPORT – véletlenszerű helyre kerülünk a pályán
BEHINDVIEW 1 – külső nézet aktiválása (a BEHINDVIEW 0 paranccsal kapcsolhatjuk ki)
STAT FPS – a képfrissítés sebességének kijelzése
STAT ALL – minden statisztika kijelzése (STAT NONE az eltüntetésükhöz)

Demót felvenni a DEMOREC [név] paranccsal, a felvételt leállítani a STOPDEMO paranccsal, a felvett filmet lejátszani pedig a DEMOPLAY [név] paranccsal lehet.

Grath

Ballagási AKCIÓS készülékek:

CÉZÁR GSM
Bp. XIII.
Visegrádi u. 76.
06-70-520-5121
06-1-801-2021
Nyitva:H-P: 11-18

NET-GSM CAFE
1145 Bp. Róna u. 155.
363-1696, 06-70-520-5121
netgsmcafe@axelero.hu
www.netgsmcafe.hu
Nyitva: H-P: 10-19
Sz:10-17
Multimédiás GSM megoldások

Széles választék

DOORSYSTEM®

SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: **Door-System Kft**
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Új és **használt** számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.

NEXION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

- **ingyenes** internet-használat szaküzletünkben nyitástól zárásig
- **ingyenes** szaktanácsadás
- **ingyenes** a nálunk vásárolt termékek beszerelése
- személyre szabott konfigurációk kialakítása **2 napon belül**

www.nexion.hu

Nyitvatartás:
H-P: 10-19
Szo: 10-14

XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Telefon: 252-17-64 Telefon/Fax: 422-02-57 **zuglo@nexion.hu**

Visual DataFlex
Development
Visual DataFlex® Studio
IDE, Compiler & Debugger
Database Builder
Database Explorer
Deployment
Application Components
Windows Applications
Web Applications & Web Services
Deployment Components
Client Engine
Web Application Server
Database Environment
DBMS

Visual DataFlex
A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz

Ingyenes 30 napos teszt verzió !

NEXT Software Kft
1119 Budapest, Andor u. 60
www.nextsoftware.hu,
www.dataflex.hu
nextsw@nextsw.hu

Konfigurációk 3 év garanciával
Ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt,
a legjobb árakkal, választékkal, akciókkal
7N400Pro2 **24.800** 7N400L **16.400** 8IPE1000G **19.800**
K8NPro (NF3.Athlon64) **26.200** ATI 9600Pro **32.800**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
ALKATRÉSZEK, KIEGÉSZÍTŐK
(DVD-író, nyomtató, scanner, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, 60-120 ezer Ft adókedvezménnyel, egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val
KÉRJE TANÁCSUNKAT !
SEGÍTÜNK A VÁLASZTÁSÁBAN !

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól **145 Ft**

Sirius Plus (irodai, otthoni alap) **53.600**
(AMD 1.6, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) **79.960**
(XP 2200+, 256 M, 80 G, DVD, ATI 9200, 5.1 hang)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **106.960**
(Gigabyte 7N400L , XP 2400+, 256 DDR, 80 G HD, DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játék / AMD) **154.960**
(Abit AN7, XP 2500+, 2*256/400 MB Corsair, 120 G, LG combo, GeF 5900, 5.1 hang, Coolink 350W táp)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) **274.960**
(Gigabyte K8NPro **Athlon64** 3000+, 1 GB Corsair, 160 GB, Radeon 9800Pro, Audigy2ZS, 8x **DVD±RW**, Chieftec torony 360W, Logitech Cordless Optical)
ALPHA C Ultra (csúcs játék Intel) **277.960**
(ld. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte IK1100, P4 3G/1M)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk
Nettó árak: A változtatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

Néhány akció (04.28., aktuálisak a WEB-en)
ATI Radeon 9800Pro **49.960** 9600Pro **28.800**
Maxtor 160GB 8M **20.400** LG combo **9.800**
Samsung HD-k 3 év gar. ! 80 GB **14.640**
120 8MB **20.240**, 160 GB **23.200**, 160 S **25.680**
XP 2500+ **14.960** **Athlon64**box 3000+ **46.960**
8x ± DVD-írók Toshiba **17.960** NEC **18.960**
SAMSUNG, LG monitorok AKCIÓS áron
tuning és modding alkatrészek

CD TARTÓ, ÉS AKTÍV STEREO HANGFAL EGYBEN!
Elfér benne:
24 db CD + CD lejátszó
Aktív NXT hangszórók
20 watt csúcsteljesítmény
Stereo és mono változatban, több színben kapható!
TDK
www.conflex.hu

ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség
1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * **Tel.:** 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * **www.ati.hu**

MagiComp
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: (1) 373-05-82, (20) 538-55-46, (30) 489-13-39
www.magicomp.hu **Nyitva: hétfő-péntek 8-20h**
info@magicomp.hu **szombat 10-16h**

53.920.-
1800 MHz / 256MB
40GB / 52xCD
Office 2004

67.200.-
2400 MHz / 256MB
40GB / 16xDVD
Game Union

Áraink nettó árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Szintén zenész? - a játékszakma leghíresebb muzsikusai

Zenész kerekasztal

A PC Guru mindig is szeretett be-betekinteni a játékipar kulisszái mögé, ennek a törekvésnek a legújabb gyümölcse ez a (a magyar játéksajtóban példa nélkül álló) megainterjú, amit a világ leghíresebb játékzene-szerzőivel készítettünk, hogy a legilletékesebbektől tudjuk meg, mi újság a játékzenék világában...

PC Guru: Milyen felszerelést használtok a zenék írásához? Szoftver és hardver egyaránt érdekel...

Fat Man: Legjobban valódi hangszerekkel szeretek dolgozni, és igyekszem a számítógépes részt a lehető legkisebbre szorítani a zene megkomponálása és megszólaltatása során. Ma például kínai három húros moonchin bendzsón, Paul McCartney stílusú basszusgitáron, és Dave Smith E-Volver analóg szintetizátoron játszottam fel egy játékzenét. Az effektezés terén is jobban kedvelem a kreatív megoldásokat a szoftvereknél.

"A zene a legfontosabb hangulatteremtő elem, mégis hajlamosak vagyunk elsiklani felette."

Jeremy Soule: PC-n és Macen egyaránt rengeteg szoftveres szintetizátort, sequencert és samplert használok, de legjobban Macintosh-on szeretek dolgozni Logic Platinummal. A hangeffektek forrásául a Giga Studiót haszálom.

Tim Larkin: Macintosh G4-eket használok Pro Toolsszal és Digital Performerrel, rengeteg Wave pluginnel, no és persze az elmaradhatatlan Giga Studiót.

Jesper Kyd: Nagyjából 25 szintetizátorom van, a kedvenceim a Yamaha CS80, az Oberheim OBXa, az Andromeda, a V-Synth, a Promega 3, a VL-1, a JP8080, a Machine Drum és az Emu 6400. Emellett játszom szoftveres szintetizátorokon is, mint az FM7, az Absynth, az Atmosphere, a Trilogy, a Culture és a Vienna Orchestral Cube. Rengeteg effektező gépet használok, a kedvenceim a KSP8 és a Sherman Dist Box. Ezen felül egy Bittree double patch systemet, három keverőpultot, és egy öt számítógépből álló hálózatot (Giga Studiót és Cubase-t futtatnak) tartalmaz kis hangstúdióm.

Inon Zur: Stúdióm arzenálja három számítógép Giga Studióval, két Kurzveil sampler, néhány analóg szintetizátor (főleg Emu-4-et és Rolandot használok), mixeléshez Mackie D8B, sequencerként pedig kizárólag Cubase.

Newtex / Ervin: A zenei studiónk PC alapú, jó nagy és gyors winchesterekkel, sok memóriával hogy a szimfónikus minták meg tudjanak szólalni valós időben, akadás nélkül. A szimfónikus hangzás megszólaltatására a Vienna Symphonic Libraryt használjuk, Cubase SX és Giga Studio segítségével. A keverést most már külső stúdióban készítjük el, nagyon jó minőségű effekteket használva, hogy a virtuális zenekar, amivel dolgozunk a lehető legprofibb és legélethűbb hangzást érje el.

PC Guru: Egy számítógépes zenésznek feltétlenül kell érteni a kottaolvasáshoz, és a tudnia kell hangszeren játszani? Ha igen, mik a legfontosabb hangszerek?

Fat Man: Elsősorban tehetség kell. Az, hogy az ember érezze, hogyan kell zenét írni. Ha ez megvan, és az illető még pluszban tud kottát olvasni is, az segíthet abban, hogy a zenéje még jobb legyen (de nem feltétlenül: a Beatlesen például nem segített).

Jeremy Soule: Sosem árt, ha egy zeneszerzőnek van némi előtanulmánya a klasszikus zene területén. Hogyan akarhat valaki újat alkotni zenében, ha nem ismeri Mozartot és Beethovent?

Tim Larkin: A jó zeneszerzőnek mindenképpen tudnia kell kottát olvasni, hiszen ezen keresztül tud kommunikálni a zenészekkel. Az pedig, hogy az ember tud játszani egy hangszeren, óriási segítség, ha az adott hangszerre épülő zenét akarunk írni.

Jesper Kyd: Ha az ember nem ismeri a kottát, vagy nem játszik egyetlen hangszeren sem, úgy gondolom lehetetlen, hogy igazán összetett, mégis harmonikus zenét írjon. Műfaja is válogatja, diszkózene írásához például nemigen kell előképzettség, szimfónikus zenéhez viszont kötelező. Amikor C64-en írtam zenét, mai szemmel nézve roppant primitív szerkesztőprogrammal, már óriási előnyöm származott abból, hogy gyerekkoromban gitározni és zongorázni tanultam – a zongora egyébként máig a kedvenc hangszerem, minden zenét, minden dallamot zongorán írok, ott próbálom ki először az ötleteimet.

Inon Zur: Médiától függetlenül kötelező! A mai játékok zenéi már annyira összetettek, annyira kifinomultak, mint a filmekéi, sokszor élő zenekarral veszünk fel zenét; elengedhetetlen, hogy a zeneszerző tudjon kottát olvasni, és hangszeren játszani. A legfontosabb a zongora, hiszen a számítógépes zeneszerkesztő programokban is ehhez hasonló billetyűzettel játssza az ember a zenét.

Newtex / Ervin: Örülünk ennek a kérdésnek, mert úgy vettük észre, hogy e téren enyhe képzavar honol egyesek fejében... Olyan ez, mint azt kérdezni egy írótól, hogy amióta az írógép (nem is említve a kézírást!) szerepét átvette a számítógép, kell-e írni-olvasni tudni az e mesterséget gyakorlóknak! A mai zenei szoftverek hi-

Tim Larkin a hagyományos, zongora-alapú komponálásra esküszik. Az eredmények őt igazolják.

Fantasztikus leleplezés: Jesper Kyd nem más, mint Liszt Ferenc reinkarnációja! Nem hiszitek? Csak nézzetek a képre...

hetetlen módon gazdagítják folyamatosan a lehetőségeket, de ezek a zenéket sem megkomponálni sem eljátszani nem fogják a zeneszerző helyett. Mivel az említett szoftverek MIDI kapcsolat útján általában master keyboarddal vannak összekötve, nem árt, ha az ezeken dolgozó zeneszerző tud zongorázni valamelyest.

PC Guru: Mennyi időbe telik egy zeneszám megkomponálása?

Fat Man: Nem lehet meghatározni, a nullától a végtelenig terjedhet ez az idő.

Jeremy Soule: Nagyjából egy hetet szoktam dolgozni egy zeneszámon, de van hogy egy hétbe telik csak egy dallam kitalálása. Amikor a konkrét komponálásra kerül a sor, nagyon gyors tudok lenni, a sok időt inkább az viszi el, hogy kiválasszam a fejemben kavargó milliárd ötletből a legjobbat az adott témára.

Tim Larkin: Minden zene megkomponálása egy külön történet, ezért nem hiszem, hogy erre a kérdésre bárki is pontos választ tudna adni. Néhány óra is lehet, de néhány hét is.

Jesper Kyd: Két naptól három hétig bármennyi lehet, a zeneszám hosszától és stílusától függően. A szimfonikus zene igényli a legtöbb ráfordított időt, de az elektronikus zenén is soket kell dolgozni, ha az ember igényes munkát akar kiadni a kezéből.

Tim Larkin: Az én legnagyobb kedvencem a Grim Fandango zenéje, Peter McConnell műve.

Jesper Kyd: Főleg konzolos játékokat tudok említeni a kedvenceim között: Samba De Amigo, Rez, Dance Dance Revolution... Bár licencelt, mégis meg kell említenem a Vice City zenéjét, ami döbbenetesen jól sikerült válogatás.

Inon Zur: Mivel nem vagyok különösebben nagy játékos, a legtöbb kiváló játékzene felett elsiklottam az utóbbi években, ezért hadd ne kelljen legjobbat kineveznem...

Newtex / Ervin: Medal of Honor. Annyira kiugróan jobb, és igényesebb minden eddigi játékzenénél, hogy minden magyarázatot feleslegesnek érzünk. Michael Giacchino a világ legjobb játékzeneszerzője!

PC Guru: Mostanában egyre több játék használ licencelt zenét ahelyett, hogy sajátot írnának hozzá, lásd GTA, Tony Hawk... Mit gondoltok erről a trendről?

Fat Man: Szuper, komolyan mondom: szuper! Eltekintve attól, hogy a zene licencelése biztos jele annak, hogy a játékfejlesztők és kiadók annyia bizonytalanok a saját képességeiket illetően, hogy más (ráadásul javában hanyatló) szórakoztatóipari területről kérnek segítséget a termékeikhez. Eltekintve attól, hogy ez milyen remekül tükrözi a kiadók gyáva biztonsági játékát, és az rű... A játékvilágban félelmetesen sokszínű zenei paletta fedezhető fel, ebből a szempontból előtte járunk minden más szórakoztatóiparti műfajnak!

Tim Larkin: Úgy gondolom, a játékok világában megvan a helye a licencelt zenének, és az eredeti, direkt a játékhoz írt zenéknek egyaránt. Az Uru: Ages beyond Myst-hez például licenceltünk egy Peter Gabriel számot, a játék többi zenéjét pedig én írtam, és a két stílus remekül megfért egymás mellett.

Jesper Kyd: Nem lenne a licenceléssel semmi gondom, ha ésszel és igényesen tennék... De sajnos a két kezemen meg tudom számolni azokat a licencelt játékzene-válogatásokat, amik tényleg illettek a játékhoz, és kölcsönösen erősítették egymást a játékélménnyel. GTA3, Vice City, Samba de Amigo, Jet Set Radio... hm, egy kezem is elég volt hozzá.

Inon Zur: A licencelt zene sosem fogja a játékokból, a mozi, vagy TV-filmekből kiszorítani az eredeti, speciálisan az adott műhöz komponált zenét. A licencelt zene nagyszerű lehetőség a játék zenei világának felfrissítésére, de sosem helyettesítheti az eredeti zenét.

Newtex / Ervin: Vannak játékfejlesztők, akik ezt szeretik, adott esetben még szerencsés is lehet, például amikor egy adott kor könnyűzenéjére van szükség. Ahhoz azonban, hogy a zene minél jobban alátámassza egy játék hangulatát, a legjobb megoldás még mindig a zeneszerző megbízása a konkrét feladatra. Ebben az esetben a zenész folyamatos kapcsolatban áll a játék készítőivel, így valószínűleg jobban képben van a játék hangulatát illetően, mint mondjuk egy-két évvel előbb elkészített CD...

"Tíz éve érkeztem Seattle-be. Pontosan emlékszem a dátumra, 1994. június 17. volt. Esett az eső, és a reptéren egyetlen taxisofőr sem tudott angolul, úgy kellett megmutatnom a térképen, hová megyek. A SquareSoft redmondi irodája volt az első munkahelyem a játékiparban. 19 éves voltam, éppen elvégeztem a zeneiskolát, és rögtön óriási felelősség zúdult a nyakamba: az első zenéimet a Secret of Evermore-hoz, és a Final Fantasy VI-hoz írtam..." - Jeremy Soule

Inon Zur: Egy játékzene alapdallama akár három perc alatt is meglehet fejben, és 2-3 óra alatt gépen is, de ha a fejlesztőnek különleges kívánságai vannak (extra hangszerelés, speciális népzenei motívumok és a többi), rengeteg időt kell kutatással tölteni, így végtelenül hosszúra nyúlhat ez az idő.

Newtex / Ervin: Ez sok mindentől függ, például az adott zene intenzitásától, hangszerelésétől, illetve attól, hogy az adott feladat mennyire ismerős számunkra, de a játékfejlesztők igényei is megnehezíthetik a helyzetünket. Mindennek fényében, néha nagyon meglepő különbségek lehetnek két azonos hosszúságú zene megírásának idejében.

PC Guru: Melyik játéknak volt eddig a legjobb zenéje?

Fat Man: Erre egyértelmű a válaszom: a The Dig zenéje Michael Landtól.

Jeremy Soule: Nagyon sok zseniális játékzenével találkoztam az elmúlt években, de a legjobban Michael Land zenéje a The Digben, és Michael Giacchino muzsikája a Medal of Honorban fogott meg.

irtózását minden kockázatvállalással járó újító szándéktól. Eltekintve attól is, hogy ezzel egy rakás pénzt adnak ki olyan zenékre, amivel azt hiszik, hogy segítenek eladni a játékukat, de valójában émelyítőek és halálosan unalmasak. Szóval ezektől mind eltekintve imádom a licencelt zenéket...

Jeremy Soule: Vannak játékok, amik licencelt zenét igényelnek, és vannak, amik eredetit; ez ilyen egysze-

Valaki árulja már el, mitől Fat a Fat Man!

PC Guru: Mi lesz a következő nagy dobás a játékok hangzásvilágában a mostani csodák (a 3D hang, a THX hangzás) után?

A zenekar Mr. Soule zenéjének felvételére készül

Fat Man: Ha arra gondolsz, milyen technikai hókuszpókusszal próbálják eladni majd a különféle cégek a hangkártyáikat és hangfalszettjeiket: nem tudom, és nem is érdekel különösebben. Ha arra vagy kíváncsi, mi az, amitől a játékok zenéje jobb lesz, azt meg tudom mondani: az emberi tényező, a zeneszerzők kreativitása, a nagybetűs Művészet.

Jeremy Soule: Én nem technikai dolgot emelnék ki, inkább azt az örvendetes tényt, hogy a játékok növekvő költségvetéséből egyre nagyobb részt szánnak a kiadók a zenére. Ezáltal lehetőségünk nyílik az eddiginél jóval nívósabb hangzásvilág megteremtésére, élő zenekarok használatára stb.

Tim Larkin: Úgy gondolom, a játékok hangzásvilága elérkezett arra a szintre, ahol a zenei élmény növelése már nem technika kérdése. Esetleg az interaktivitást, a játékos cselekedeteihez igazodó zene megteremtését lehetne még megkönnyíteni valamivel...

Jesper Kyd: A zene és a hangzás interaktivitása fog elsősorban növekedni. Mivel elérkeztünk arra a szintre, ahol a játékok zenéi CD minőségben szólalnak meg, végre van értelme élő zenekarokat használni a zenék feljátszásához – ezt látom még nagyon fontos, és követendő trendnek.

Inon Zur: A surround hangzás nagyszerű dolog – de az igazán nagy lépés az lesz a számítógépes zenészek számára, ha végre ki is tudjuk majd használni a lehetőségeit. Egyébiránt én nem a technikában hiszek, hanem a zenében... ha a zene nem jó, azon semmilyen technikai csoda nem tud segíteni.

Newtex / Ervin: Az újgenerációs konzolok megjelenésével szerintünk a fejlődés meg fog állni egy időre, ugyanis a játékok hangzása elérte azt a szintet, amit a mai technológia lehetővé tesz (Dolby 5.1 játék közben). Valószínű, hogy a következő lépés a jelen levő magas szintű technika hasonlóan igényes alkalmazása lesz, így a zenei megszólalás fel fog nőni a technikai lehetőségekhez. Ha zenei téren új technológia lép színre, az először a filmiparban jelenik meg, s jó pár évre rá lesz megtalálható a játékiparban.

> Newtex és Ervin a Digital Reality stúdiójában. A képbe éppen nem fért bele a BAFTA trófea...

PC Guru: A játékok hangzása három részből áll össze: zene, hangeffektek és beszéd. Melyiket tartjátok a legfontosabbnak és miért?

Fat Man: Mindenképpen a beszédet! A beszéd egy játék hangzásában olyan, mint a szemek egy portrén: vezetik a néző (hallgató) figyelmét. A beszédhang ragadja meg leginkább a játékos fantáziáját, ha ez nincsen, az egész hangulati felépítés feloldalas.

Jeremy Soule: Mind a három létfontosságú. Egy játék audio-oldalán minden összetevőnek tökéletesnek kell lenni, hogy a játék hangulát megfelelően erősíteni tudja.

Tim Larkin: Abszolút a játéktól függ. Egy kalandjátékban például a zene és a beszéd a legfontosabb, míg egy harci akciójátékban a hangeffektek.

Jesper Kyd: Nehéz megmondani... A zene a játék hangulatának legfőbb megteremtője, és az érzelmek kifejezője, ezért létfontosságú – de például egy sportjátékban nem fontos, sőt, nem is szükséges feltétlenül. Talán a hangeffektek a legfontosabbak, hiszen bármilyen műfajról is beszélünk, azok nélkül üres a játék, nem jön át az akció a monitoron.

Inon Zur: Nem tudnám egyiket sem kiemelni a három közül: együtt, egymást erősítve kell a játékba beleilleszkedniük.

Newtex / Ervin: Szerintünk első a sorban a zene, mivel a játék hangulatát erősítheti vagy – rossz esetben – ronthatja el. Erre kiváló teszt lehet, ha egy nagyon jó képet rossz zenével – vagy fordítva – néztek. Ez után jönnek a hangeffektek, ami a képi történést támasztják alá, élethűséget adva ezzel a látottaknak. A beszéd pedig „csak" a szereplőkkel történő azonosulást javíthatja vagy ronthatja el, így ez a harmadik legfontosabb.

Hancu

> Jesper Kyd nagy sikere, a Freedom Fighters

A KEREKASZTAL RÉSZTVEVŐI:

George „Fat Man" Sanger: A számítógépes játékzenék nagy öregje, akire az összes többi zenész példaképként tekint. További méltatás helyett álljon itt néhány cím abból a kétszázból, amihez Fat Man írta a zenét: The 11th Hour, Master of Magic, The 7th Guest, Dark Sun 1-2, Star Trek: 25th Anniversary, Krynn sorozat, Wing Commander sorozat, Ultima sorozat, Castles, Loom, Battle Chess, LHX Attack Chopper...

Jeremy Soule: Jelenleg ő a legismertebb, és legelismertebb játékzeneszerző a földkerekségen. Számtalan Év játékzenéje díj és egyéb elismerés birtokosa, kis ízelítő a munkásságából: Total Annihilation, Icewind Dale, Giants, Neverwinter Nights, Dungeon Siege, Unreal 2, Morrowind, Knights of the Old Republic...

Tim Larkin: Szabadúszó játékzene-komponista, a Myst sorozat állandó zeneszerzője, emellett a Pool of Radiance 2-vel, és a Quest for Glory 5-tel szerzett magának hírnevet. Legutóbb az URU zenéjével söpört be jónéhány díjat.

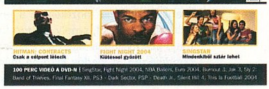
Jesper Kyd: A PC Guru szerkesztőség kedvenc zenésze, boldogult ifjúkorunk C64-es és amigás demóinak zeneszerzője. A Shiny (Messiah, MDK 2) és az IO (Hitman sorozat, Freedom Fighters) állandó muzsikusa.

Inon Zur: A neve talán kevéssé ismert, de az általa alkotott zenék annál inkább; csodálkoznánk, ha valakinek a Lionheart, az Icewind Dale 2, a Baldur's Gate 2, vagy a Fallout Tactics dallamai nem csengenének ismerősen a fülében...

Kreiner „Newtex" Tamás és Nagy Ervin: Kis hazánk büszkeségei. A Digital Reality zenészpárosa nemzetközileg leginkább az Imperium Galactica 2 BAFTA-díjjal jutalmazott muzsikájáról ismert, de az ő nevükhöz fűződnek az IG1, a Haegemonia, a Platoon és az Afrika Korps vs Desert Rats dallamai is.

> Inon Zur, a fantasy dallamok nagymestere

> Tim Larkin zenéje az Uru soundtrack zenei CD-n



Magyarország egyetlen PlayStation 2 magazinja előfizethető a Kiadóban!

A megrendeléshez nem kell mást tenned, mint az alábbi ajánlatok közül kiválasztanod a leginkább megfelelőt, ezt követően, kérjük **töltsd ki** az alábbi szelvényt, vágd ki, vagy fénymásold le és **küldd vissza** címünkre!

PS GURU tesztelőfizetés 30%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 4 szám **4 747 Ft**-ért .... példányban

PS GURU előfizetés egy évre 20%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 10 szám **13 570 Ft**-ért .... példányban

Postázási cím:

megrendelő neve: ....

cím: ....

postázási cím: ....

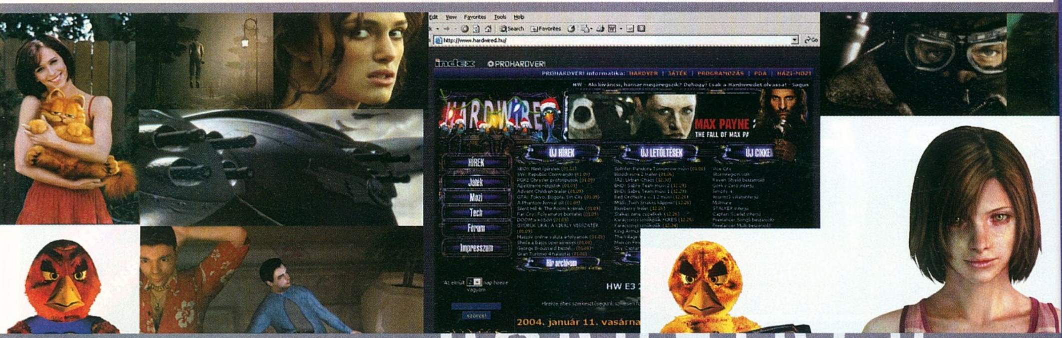
e-mail cím: .... telefon: ....

születési dátum: .... foglalkozás: ....

fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

Kérjük, küldd vissza a megrendelőszelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra. Megrendelésed a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheted. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiddel keresd munkatársainkat a **06 1 888 3421** vagy a **06 1 888 3423**-as telefonszámokon. **Vogel Burda Communications Kft., 1088 Bp. Rákóczi út 1-3**

HARDWIRED AKTÁK 4. RÉSZ



Sogun hellyel kínálta a harcokban megfáradt Birdy kapitányt, aki csakhamar megterített asztalnál ült, és mindenféle finomságokat tömött magába. Időnként követelőző gyomorkorgás harsant a vállán trónoló Szőrmadár irányából. Szösszenet kigúvadó szemmel bámulta a tálcákon tornyosuló inyencfalatokat. Birdy kapitány ilyenkor elegáns mozdulattal a levegőbe dobott egy süteménydarabot, amely félúton furcsa gellert kapott, majd szemvillanás alatt eltűnt a Szőrmadár feneketlen bendőjében. A kiadós lakoma után Birdy kapitány elmesélte, mi történt a fronton, majd hogyan űzték ki a hosszúkörműeket a fővárosból:

["WWW.HARDWIRED.HU - szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."]

A Bergon sivatag homokja finoman rezgett a földalatti forrás mellett hűsölő homokférgek szüntelen dorombolásától. Egész falka zümmöghetett lenn a mélyben, mert rengeteg katona húzta le csizmáját és mezítláb élvezték a talajból előtörő gyógyító vibrációt. Sokan gyengültek le az előző heti őrjáratozásban, és most örültek, mert a homokból elősugárzó életerőhullámoknak köszönhetően csakhamar visszatért beléjük az élet. Messze a horizonton sötétbarna fellegek jelentek meg. Haragos viharfelhőkké torlódtak össze, és vészjóslóan megkezdték az előrenyomulást, mintha maga a Bergon sivatag indult volna háborúba ellenük. Hirtelen feszültséggel telt meg a levegő. A harcosok elszántan markolták félelmetes hírű tejszóró puskáikat és összeszorított fogakkal várták a támadást. Ekkor fejhangú cirpelés ütötte meg az első sorokban állók fülét. Birdy kapitány morzsológyomrú rohamgilisztа kémjei érkeztek meg szokásos felderítő körútjukról. Feladatuk az ellenség körbeszaglászása volt. Borsószem nagyságú érzékelőket helyeztek el a Senki Földje különböző pontjain. Teljesen új, 3D képfeldolgozó rendszert hoztak ezzel működésbe, amelyet a Nagy Testvér tudósai fejlesztettek ki nemrég. Indítás után a radarral egybekötött misztikus szerkezet lila felhőket pöfögött magából és a kézikönyv szerint egész jól használható képet kellett adnia minden felszín fölött állomásozó ellenséges hadtestről.

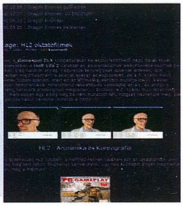
Csakhogy ezúttal volt egy kis probléma! A szalonnaárammal feltöltött kivetítőkön csupán elszórt hőkisugárzások árválkodtak. A rettentő költségekkel kifejlesztett gép mindössze halvány ködöt mutatott. Ellenséges katonák narancssárga körvonalainak vagy tüzérségük kéken izzó foltjainak nyoma sem volt. Mégis ott kellett lenniük, hiszen mindenki érezte a gonosz jelenlétet! Ekkor fülrepesztő dörrenések töltötték be a levegőt. A keleti front megvédésére felsorakozott Arany Ezred első vonalaitól alig száz méterre ezüstös ágyúk masszív csövei robbantak elő a homokból és azonnal tüzet nyitottak a tátott szájjal bámuló katonákra. A rohamparancs túl későn érkezett. Az első sor alig mozdult előre pár métert, mikor a jeges hideget sugárzó lövedékek telibe kapták őket.

Nem tudtuk elképzelni, hogyan áshattak be ekkora tűzérhadtestet – mesélte Birdy kapitány. Homloka fáradt ráncokba gyűrődött össze és elkinzottan felsóhajtott. Arcát tenyerébe temetve folytatta: „Először borzalmas jégkrémágyúkkal sorozták meg arcvonalunkat. Sok Arany vitéz arcára fagyott rá ekkor az elszánt rohamvigyor. Miután előrenyomuló csapatainkat így megdermesztették, pokoli haditechnika következett. Egyszer csak azt hallottuk, hogy a fejünk felett surrogni kezd a levegő. Az ég hirtelen elsötétült. Gyorsan közeledő világosbarna felhő jelent meg előttünk a magasban! Sült olaj nehéz szaga csapta meg orrunkat. Nem bírtunk mozdulni. A borzalmas jégkrémlövedékektől félig lefagyott ujjaink erőtlenül reszkettek a tejszóró puskák markolatán. Valaki felhördült a hátam mögött:
- Lángosvetők!

Hátranéztem. Veterán őrmesterem volt az, és pontosan beazonosította a támadó haditechnikát. Ezredem ijedt mozgolódásba kezdett. Félő volt, hogy megszakad a csatasor. Nem tehettem mást, hiszen lángosvetők ellen nem voltunk felkészülve. Elordítottam magam:
- Feküdj!
Hasra vetettük magunkat. A hátborzongató surrogással érkező lövedékek telibe találtak minket. Félméteres fokhagymás lángosok terítették be az arcvonalat. Ezredem pillanatok alatt megtizedelődött. Katonák tucatjai búcsúztak hörögve a Nagy Testvér Dicsőséges Országától. Teljes volt a felfordulás. Már azt hittem, minden elveszett és csúfos vereséget szenvedünk. Ám ekkor csoda történt! Fülsiketítő robbanásokat hallottunk a távolból. Az ellenség soraiban hirtelen nagy kavarodás támadt. Rájöttem, mi történhetett. Hála a Szent Megváltó TopiMacinak – rájuk robbantak a forró olajtól kifeszült lángosvető tartályok. Túlterhelték az ütegeket! Egyetlen sorozattal akartak minket elpusztítani és nem vették figyelembe fegyverzetük hőszigetelő kapacitását! Öreg taktikai hiba – gondoltam magamban győzedelmesen vigyorogva. Átkozódva feltápászkodtam a homokból. Körülnéztem a csatamezőn. Mindenki arcon feküdt. Az ellenség vonalai tökéletesen összezavarodtak. Égette őket a forró olaj és fojtogatta őket a feketére pörkölődött fokhagymás lángos gyilkos szaga. Diadalittasan felordítottam, és energiától telített hangomat messzire vitte az olajfüsttől terhes szél:
- Támadás!
Több száz ifjú titán pattant fel elkeseredetten a földről, és tejszóró géppuskáikat megmarkolva iszonyatos csatakiáltással megrohamozták az ellenséget."

- A többi már történelem – mosolygott Birdy kapitány fáradtan.

(...folytatása következik!)



Polifónikus csengőhangok

Csak 380 Ft!

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20**. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP	Black Eyed Peas - Shut Up	1388	The Rasmus - In The Shadows	1325
	Macskajaj	1299	Keresztapa	1300
	Hooligans - Királylány	1330	Outkast - Hey Ya	1528
	Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311	Limp Bizkit - Behind Blue Eyes	1391
	Scooter - Maria	1264	Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	1374
	Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487	Tankcsapda - Adjon az ég	1381
	Nox - Százszor ölelj meg	1395	A rózsaszín párduc	1163
	Groovehouse - Ha újra látom	1376	A nagy ho-ho-ho horgász	1471
	Benni Benassi - Satisfaction	1468	Black Eyed Peas - Hey Mama	1660
	Britney Spears - Toxic	1463	Linkin Park - Numb	1354
ÚJDONSÁGOK	Kevin Lyttle - Turn Me On	1659	Belga - Hazakísérlek	1641
	Tomboy - Fény lánya	1658	Anastacia - Left Outside Alone	1640
	Janet Jackson - Just a Little While	1657	Fradi induló	1639
	Gigi d\'Agostino - Silence	1656	Zorba, a görög	1638
	ZZ Top - Brown Sugar	1655	Tankcsapda - Be vagyok rúgva	1637
	ZZ Top - Backdoor Love Affair	1654	Sugababes - In The Middle	1636
	U2 - With Or Without You	1653	P.O.D. - Change the World	1635
	U2 - Staring at the Sun	1652	Heaven Street Seven - Csízbörger	1634
	Lynyrd Skynyrd - Sweet Home Alabama	1645	Darkness - Love is Only a Feeling	1633
	LL Junior - A tűz mindig tombol	1644	Usher - Yeah	1632
	Egyszercsak - A végtelen futam	1643	Nox - Ébredj fel	1631
	D-12 - My Band	1642	Nona - Milyen álmok	1630
SOROZATOK	Ally McBeal	1142	Knight Rider	1157
	Barátok közt	1385	Megasztár - Csillagdal	1601
	Charlies Angels	1147	Melrose Place	1158
	Csengetett, Mylord?	1518	Mission Impossible	1161
	Dallas	1148	Seinfeld	1184
	Faulty Towers (Waczak szálló)	1320	Surda	1316
	Jóbarátok (The Rembrandts-I'll Be There for You)	1154	Twin Peaks	1168
RAJZFILMEK	A kockásfülű nyúl	1470	Mekk mester	1475
	A nagy ho-ho-ho horgász	1471	Mézga család	1297
	A rózsaszín párduc	1163	Nils Holgersson	1476
	Frakk, a macskák réme	1472	Pokémon	1477
	Flintstones	1152	Popeye, a tengerész	1478
	Fülesmackó	1533	Süsü, a sárkány	1479
	Hupikék törpikék	1473	Tini nindzsa teknőcök	1480
	Kis tehén	1298	Tom és Jerry	1481
	Kukori és Kotkoda	1534	TV maci	1482
	Magyar népmesék	1474	Vuk	1483
MAGYAR SLÁGEREK	Beatrice - Azok a boldog	1343	Napoleon Boulevard - Legyetek jók ha tudtok	1501
	Beatrice - Nyolc óra munka	1433	Padödö - Fáj a fejem	1612
	Charlie - Jég dupla whiskyvel	1435	Presser Gábor - Ringasd el magad	1502
	Demjén Ferenc - Hogyan tudnék élni nélküled	1498	Republic - 67es út	1503
	Demjén Ferenc - Vigyél bele a jóba	1602	Republic - Ha itt lennél velem	1613
	Fradi induló	1639	Republic - Szállj el kismadár	1504
	Hevesi Tamás - Elválás	1604	R-GO - Ballag a katona	1614
	Hungária - Csókkirály	1499	R-Go - Szeretlek is, meg nem is	1505
	Hungária - Istambul	1605	V-Motorock - Tűzvarázsló	1507
	Hungária - Limbo	1500	Zorán - A szerelemnek múlnia kell	1517

JAVA játékok

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

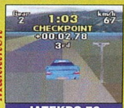
Montoya

JATEKPC 75

Versenyezz négy különböző pályán a híres Juan Pablo Montoya személyében.

Támogatott telefonok: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Tommi Mäkkinen

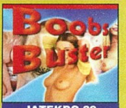


JATEKPC 73

Légy Te Tomi Mäkkinen! Ha sikerül az első három helyezés valamelyikét elérned, új pályák várnak Rád.

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 6310i, 3650, 7650, N-Gage

Boobs Buster

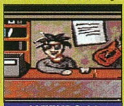


JATEKPC 39

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

Támogatott telefonok: Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Pop Star



JATEKPC 66

Nokia díjnyertes játék! Éld át a hírességek életét. Menedzserként a saját popsztárod karrierjét kell egyengetned. Cél a világhírnév!

Támogatott telefonok: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Top Guy

JATEKPC 72

Ebben a kemény akciójátékban egy SWAT kommandós szerepébe bújhatsz, de csak hosszú és kemény edzés után válhatsz igazi profivá.

Támogatott telefonok: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Fruit Machine

JATEKPC 9

Már nem kell Las Vegasba utaznod vagy füstös kocsmákba be-térned egy jó kis nyerőgépe-zésért, mert a mobilodon is elérhető a „gyümölcsgép".

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

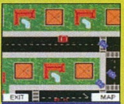
Hajótörés

JATEKPC 509

Mentsd meg a süllyedő óceánjáróról vízbe ugró embereket. Mozgasd a mentőcsónakot a lepottyanó emberek alá és vidd ki őket az oldalsó hajókra. A cápák ott köröznek a hajónál és könnyen elkaphatják, aki a vízbe esik. ügyességi

Platform: N30w, N30c, N40, N60, T720, V300, GX10, GX20, GX22, SEP800

Ámokfutás

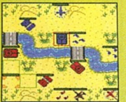


JATEKPC 510

Autóddal a legrövidebb idő alatt kell a célba jutnod. Rendőrautók elől menekülnöd kell. Térkép segítségével a rendőrök előtt járhatsz. Az autódra vigyázz, figyeld az életerő mutatót. Ha kicsit összetöröd az autót, meg kell javíttatni, hajts rá a villáskulcsra.(üldözős)

Platform: N30bw, N30c, N40, N60, V300, SieSL55, SieS55

Sivatagi vihar



JATEKPC 511

Ötféle egység van: gyalogság, jeep, tank, ágyú, helicopter. Mindegyik egység különböző támadó, védelmi és mozgási tulajdonságokkal rendelkezik, melyeket a terep is befolyásol. Ha befejezted a menetet, akkor csere van és a gép lép. A harc véget ér, ha valamelyik csapatnak elfogynak az egységei. stratégiai

Platform: N30c, N40, N60, V300, SieSL50, SieS55

Minigolf

JATEKPC 65

A perspektívának köszönhetően egy 3D-s világba csöppensz, ahol még a pálya állását is forgathatod. Játékosod egyszerűen irányítható, csak a rámpákra, csövekre, homok és vízcsapdákra kell figyelned.

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

Nagy Fogás

JATEKPC 508

A játékkal egy halaktól hemzsegő folyóban pecázhatsz. A sikerhez segítségedre van egy halradar is. Megválaszthatod a zsinór méretét és a megfelelő csalit is. A kis halakat vissza kell dobni, persze ezek a fogások is számítanak. (kaland)

Platform: N40, N60

N30bw: 3410, 6310i **N30c:** 3510i N40: 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i **N60:** 3650, 7650, N-Gage, 6600 **V300:** Motorola V300, V525, V600 **T720:** T720/T720i

Ha még több logo, csengőhang, játék, videó és színes háttérkép közül szeretnél választani, látogass el honlapunkra:

www.smsmagic.hu

Szinte minden telefonra!

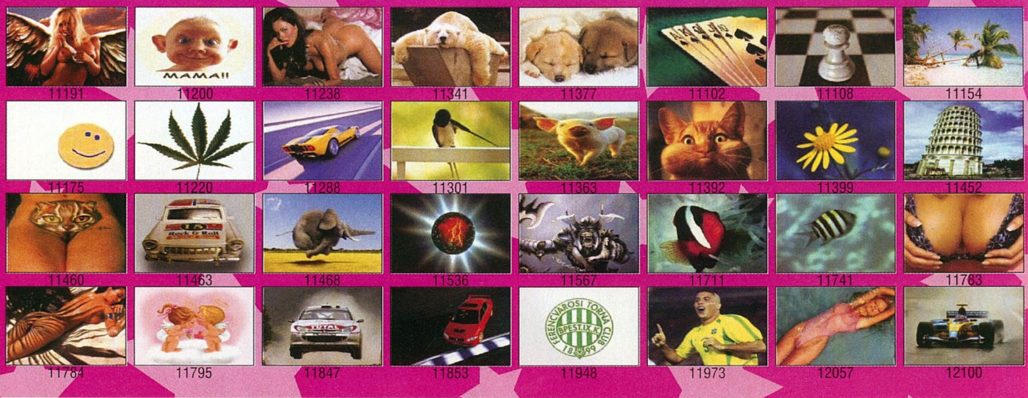
Színezd ki a mobilod!

Csak 380 Ft!

Színes háttérképek - MMS-ek

PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063



11191 11200 11238 11341 11377 11102 11108 11154

11175 11220 11288 11301 11363 11392 11399 11452

11460 11463 11468 11536 11567 11711 11741 11763

11784 11795 11847 11853 11948 11973 12057 12100

Vannak örök kedvenc témák, amiket az egyszeri újságíró ugrásra készen vár, hogy végre lehessen róluk írni, végre legyen valami apropó, ami ürügyet szolgáltat arra, hogy a zsurnaliszta papírra vessen régóta érlelt sorokat. A Commodore 64 nálam ilyen különleges státuszt élvez, ezért igencsak megörültem, amikor Hancu kezembe nyomott egy C64-es játékokat tartalmazó, minap megjelent magyar kiadványt. Szóljon hát ez a két oldal a legsikeresebb 8 bites csodáról!

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

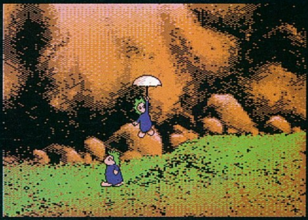
…5 éve: Metal Warrior-sorozat

Azt hinné az ember, hogy 1999-ben már a kutya sem játszott a C64-essel, azonban lelkes rajongók a mai napig kódolják a jobbnál jobb programokat. Sőt, olykor egész programszériákat! Az öt évvel ezelőtt debütált Metal Warrior például olyan sikert aratott a hardcore rajongók körében, hogy azóta már nemcsak a második (2000) és a harmadik (2001), de a negyedik része (2003) is elkészült. A főhős egy meggyilkolt metálénekes ügyében nyomozó rocker, akinek a klasszikus, párbeszédes kalandrészek mellett több verekedésben is meg kell állnia a helyét. A műfajok ilyen szerencsés ötvözése talán a fénykorban is megállta volna a helyét, de így elkésve „csak” az undergound-kategória egyik élharcosa lett, amire a bonyolultabb, nehezebb folytatások sem hoztak szégyent.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Metal Warrior: a C64 örökké él!

…10 éve: Lemmings

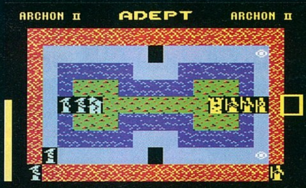
Többször is előfordult a C64 történetében, hogy egy eredetileg bonyolultabb platformokra készült sikerprogramokat konvertáltak a jó öregre, alkalmasint olyanokat, amelyekről ember nem gondolta volna, hogy sikerül belegyömöszölni a 8 bites csoda memóriájába (egy ízben még Populous-klón is megjelent). A logikai-ügyességi játékok akkori királya, a Lemmings az ilyen játékok közé tartozott, és bár megjelenítésében természetesen messze elmaradt az Amiga-változattól, a játékmenetet szinte érintetlenül sikerült átmenteni a készítő Psygnosisnak. A program a végsőkig feszítette a C64 korlátait, mindenekelőtt sprite-kezelés terén: a gép egyszerre csak 8 sprite-ot (mozgó objektumot) volt képes kezelni, de scrollozással és az éppen eltűnő sprite-ok pozícióinak mentésével sikerült megteremtenie a 100 vonuló lemming illúzióját. Így a vicces kis kék-fehér-zöld figurák útját ugyanúgy lehetett egyengetni, mint a 16 bites verziókban. Egyetlen hibája volt a programnak: irgalmatlanul későn jött ki (hónapokkal a PC-s Doom után!), ezért már nem lehetett akkora sláger, mint az aranykorban.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)



Lemmings: hogy irigyeltük az amigásoktól…

…15 éve: Storm Across Europe

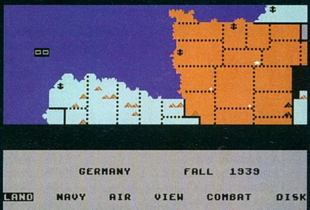
Az SSI neve még PC-ről is ismerős lehet, de a C64-es érában kétségtelenül ez a cég volt a stratégiai és szerepjátékok koronázatlan királya. A Storm Across Europe előbbi műfajt gazdagította, és már 15 évvel ezelőtt tudatosan a kőkemény stratégáknak tervezett játék volt. Ennek köszönhetően rettenetesen ronda volt a grafikája, viszont szétágazó, részletes játékrendszerének sokáig nem akadt párja. A fejlesztések, erőforrás-kezelés és utánpótlás mellett a körökre bontott hadmozdulatok, hosszú távra tervezhető taktikákat is a játékosnak kellett vezényelnie – nem nagyon volt olyan stratégiai játék, amely akkor mindezt együtt tudta volna. A '39 ősze és '44 nyara közti hat különböző hadjárat a második világháborút dolgozta fel, egy bizonyos CoVboy nevezetű legendás egyén akkori megnyilatkozása szerint a lehető legélvezetesebb formában.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)



Archon: az EA debütálása a játékpiacon

…20 éve: Archon II

Az Electronic Arts már a Commodore-idők hajnalán is a piac meghatározó szereplőjének számított, és már 1983-ban játéktörténelmet írt az Archon nevű programmal. A leginkább egyfajta furcsa sakkhoz hasonlító táblás játékban a taktikázás mellett szerepet kapott az ügyesség is, mivel a bábuk nem szabályok alapján ütötték le egymást a pályáról, hanem a szemben álló felek verekedős minijátékban döntötték el, ki az erősebb (és így a maradásra érdemes). Az újfajta szemlélet, a műfajok merész keverése lenyűgözte a játékosokat, és az első Archonnál csak az éppen húsz évvel ezelőtt megjelent folytatása aratott nagyobb sikert. Az Archon II-ben már varázsolni is lehetett, és az első részétől különböző pálya és a közel optimálisan játszó AI is másfajta taktikát igényelt. Emulátoron páros játékban mai napig verhetetlen – nem véletlen, hogy a LucasArts Wrath Unleashed néven pár hónapja ki is hozta konzolra az Archon korszerűsített, de az elődök szellemét hűen őrző változatát.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)



Storm Across Europe: a grafika nem számít!

MISSION IMPOSSIBLE

Mi más szerepelhetne a „lehetetlen küldetés” alrovatban, mint az ügyességi játékok egyik legnagyobb klasszikusa, a Mission Impossible? Az Epyx húsz éves játéka rászolgált a címére, és bár a nosztalgia-őrültek mai napig versengenek alig fél órás időrekordjaikkal, az átlagjátékos számára szinte lehetetlenül nehéz volt. A főhősnek hat órája volt arra, hogy behatoljon az őrült tudós, Elvin főhadiszállására, majd a helyi őrrobotokat és csapdákat kijátszva megszerezze a kijutáshoz szükséges kilencbetűs kódot. A kód egy-egy betűjét négy (a teljes kódot összesen tehát 36) puzzle-darabkából lehetett összerakni, amelyeket a főhadiszállás berendezését képező bútorokból szerezhettünk meg. A bútorokat védő robotok és a padlókon tátongó lyukak miatt főhősünk igen sűrűn halt, és minden halál 10 perccel rövidítette a rendelkezésre álló időt. Emellett a puzzle-részletek összerakása is meglehetősen időigényes volt, ugyanis Elvin nagyon becsapósan, különböző színekkel és tükrözésekkel kezelve rejtette el őket a bútorokban. Így az esetek többségében az idő egyszer csak elfogyott, őrült tudósunk pedig elmondta híres „sztéj forjeva”-üzenetét… Aki egyszer végigjátszotta, soha nem fogja elfelejteni!

"Stay for a while... stay forever!"

8 BIT, 3000 JÁTÉK, 1 CD

A bevezetőben már említett C64-es kiadvány örvendetes színfolt a nem ritkán ötszámjegyű pénzösszegekért vesztegetett játékokat áruló magyar piacon. A korong a régebbi, olcsó PC-s programokat felvonultató Ezt Vedd Meg sorozatban jelent meg, és hiánypótló műnek mondanám... ha nem létezne internet. A neten fellelhető C64-rajongói oldalakról ugyanis a korong teljes tartalma letölthető, mivel a kiadványon nem más található, mint 3000 C64-es játék, valamint a legismertebb C64-emulátor, a CCS64 install verziója. Ugyanakkor, a termék jogvédett (bár nem tartom valószínűnek, hogy mind a 3000 játék jogtulajdonosát felkeresték az illetékesek, de például az emulátor bizonyára jogtiszta), ami azt jelenti, hogy vonatkozik rá a 2-5 éves törvény. Így előállt az a furcsa helyzet, hogy ha valaki lemásolja a kiadványt, bűnt követ el, míg ha letölti a tartalmát a netről, elvileg szintén bűnt követ el, gyakorlatilag azonban nincs szerv kis hazánkban, amely ezt egyenként számon kérné a jogutódok nevében. Még furább, hogy a játékok egytől egyig feltört változatban, crack intróval, a crackerek által belebarkácsolt örökélet-lehetőségekkel szerepelnek a kiadványon, nem egy programot (köztük nagy fájdalmunkra az örök kedvenc Pirates!) pedig gyári védelemmel, de a hozzátartozó kézikönyv nélkül, így gyakorlatilag játszhatatlan formában kapunk.

De jogi eszmefuttatások helyett inkább lássuk, miért érdemes mégis megvenni a kiadványt! Például azért, mert rengeteg időt spórol az embernek. Amíg megkeressük a korongon levő összes játékot, letöltjük, majd lemezre írjuk őket, eltelhet pár nap, és modemesek ennyi idő alatt gyakorlatilag ki is fizetik a kiadvány árát. Ráadásul a korong mellett a vásárló magyar nyelvű használati utasítást is kap az emulátorhoz, az Ezt Vedd Meg honlapjáról (www.evm.hu) pedig hónapról hónapra újabb játékokat tölthet le. Alaposan átböngésztem a lemezt, és nagyjából minden klasszikust megtaláltam a Last Ninja-sorozattól a Wizard of Worig, egyedül a hazánkban méltán híressé vált magyar játékokat (elsősorban olyan kalandok, mint a Bosszú, a Newcomer és társai) hiányoltam – ha valamit, hát ezeket illett volna feltenni a lemezre. Emellett nem ártott volna némi pluszt pakolni a kiadványba, mert a játékok+emulátor recept önmagában elég száraz. Kis munkával össze lehetett volna hozni egy indítóoldalt, ahol rövid történelemórában meg lehetett volna emlékezni a C64-ről, vagy hasznos linkeket adni a vevőnek. Esetleg néhány C64-es játékcikkel, végigjátszással lehetett volna megörvendeztetni a vásárlókat (úgy tudom, a kiadó rendelkezik egy patinás múltú, azóta már megszűnt játéklap anyagával), vagy bármit, amitől a tisztelt fogyasztó elkezdi termelni a boldogsághormonokat... Mert ebben a formájában a kiadvány – hiába érdemes beszerezni – félsiker. A C64 emléke ennél többet érdemelne.

Minden idők legjobb kalandjátéka!

Az ősember-olimpia egyik feledhetetlen jelenete

> "3000 játék egyetlen lemezen – mit nem adtunk volna ezért a C64 fénykorában, 15 éve..."

MAGYAR GÉPRE MAGYAR PROGRAMOT!

Ha már lemaradtak a magyarok a lemezről, megemlékezünk róluk külön a rovatban. Nem meglepő talán, hogy mint annyian, hazánk fiai is szöveges/grafikus kalandjátékokkal kezdték a C64 meghódítását. Az első említésre méltó név Tihor Miklósé, aki a nyolcvanas évek derekán kódolt néhány egyszerűbb kalandot (Western Adventure, Disc Runner). A műfajt aztán Rátkai István tette igazán népszerűvé az 1987-es Időrégésszel, majd ezt követte a távol-keleti környezetben játszódó Bosszú (1988) és a sci-fi miliőjű Új Vadnyugat I-II (1989). A „Rátkai átkai" névvel elhíresült sorozat tagjai egyszerű kezelésükkel, logikusan megoldható, mégis nehéz fejtörőikkel és nagyszerű történetvezetésükkel nyerték meg a játékosok szívét – István egyébként mai napig játékfejlesztéssel foglalkozik. Érdemes még felhozni Juhász András nevét, és az általa készített Süsü, a sárkányt (1988), illetve Olessák Róbertét, aki szintén sokat tett a magyar kalandrajongókért; legismertebb játékai Az Alvilág Ura első (1988) és második (1990) része. A magányos harcosok mellett később megjelentek a három-négy fős csapatok, amelyeket többnyire egy-egy játékmagazin magánkiadója karolt fel. Így a Commodore Világot jegyző Com-Ware Kft-nek köszönhetjük a brutálisan hosszú A Gályát (érdekessége, hogy a magyar verzió csak három évvel az angol után, 1996-ban jelent meg), az 576 Kbyte-ot kiadó ComGame Kft-nek pedig A Kastélyt (1993), továbbá a Long Life-ot (1994) – utóbbi kakukktojás, nem kaland volt, hanem Exploding Fist-féle verekedős játék. A magyar kalandokra a koronát végül a Cinemative Intuitive Dynamix csapat tette fel a kései C64-es korszakban méltán világhírűvé vált Newcomerrel (1995), amely elképesztő mennyiségű és minőségű képanyagával és érdekes sztorijával szögezte a játékost a tévé elé. A körülbelül 2 megabájt (!) méretű program 2001-ben még újrafeldolgozást is megért: a készítők angolra fordították, és jó néhány új fejtörővel megspékelték az eredetit, hogy a régi játékosok is találjanak meglepetéseket a programban. A Newcomer azóta is aktív utóélettel büszkélkedhet (www.newcomer.hu), ami nem kis teljesítmény egy olyan játéktól, amelynek a platformja több mint egy évtizede idejétmúlttá vált (készítői közül nem egy a mai napig játékfejlesztőként dolgozik).
(Letöltések: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Stöki

Az első magyar nyelvű kalandjátékok egyike

Általános jelenség a Battlefield és UT2003 modoknál, hogy még az új verzióra való átállás előtt kiadnak egy verziót, ami az addig elkészült változásokat tartalmazza, ezért érdemes kedvenc modjaitok weboldalait mostanában meglátogatni. Ebben a hónapban bemutatót olvashattok az Underworldről, ami a film alapján készült HL mod, az Empiresről, amely a Battlefieldet varázsolja stratégiai játékká, és az UT2003-hoz készült Air Buccaneers beta 3-ról, ami érdekes kalózvilágba kalauzol. Mindhárom bemutatott mod megtalálható a DVD mellékleten!

Underworld 2.0

A filmeknek gyakran készül játékadaptációja, azonban a nemrég hazánkban is bemutatott Underworld marketingesei olcsóbb megoldást választottak: Half-Life modot készíttettek, amely a filmen alapul.

Mint a filmben, a játékban is a vámpírok és a lycanok (farkasemberek) harcaiban vehetünk részt, csapatközpontú multiplayer akció formájában. Mindkét oldalon négy karakter közül választhatunk, amelyek eltérő fegyverzettel rendelkeznek. Mindenkinél van közelharci fegyver, pisztoly és SMG, azaz géppisztoly. A negyedik fegyver lehet M4, Vulcan nehézgépfegyver vagy pók (a Half-Life-ból ismerős ugráló kis idegenre emlékeztet). A vámpírok ötödik felszerelési tárgya dobócsillag, a lycanoké gránát. Sajnos más fegyvereket nem vehetünk, vagy szerezhetünk. Capture the Flaghez hasonló játékmódban küzdhetünk, a hibridet kell megszereznünk és biztonságba helyeznünk, amiért tíz pont jár – ha meghal, az mínusz öt pont a gyilkos csapatának. Minden ellenfél haláláért egy pont a jutalom, az idő lejártával a több ponttal rendelkező csapat nyer. Egyelőre csak négy pálya van, de valószínű, hogy később még kapunk párat. Elég nagyok és sötét hangulatúak, legtöbbször szűk sikátorokban és elhagyatott épületekben küzdhetünk, természetesen mindegyik éjszaka játszódik. Igényes, profi pályák, szép textúrákkal, rombolható és használható objektumokkal teleszórva.

A menü és a kezelőfelület szépen kialakított. A pályák mellett a modellek is példaértékűen kidolgozottak. A karakterek szépen textúrázottak, arra viszont vigyázhattak volna, hogy a vámpírokat és a vérfarkasokat jobban meg lehessen különböztetni egymástól, ezzel ugyanis akadhatnak problémáink. A fegyvereket is korrektül készítették el, soknak másodlagos lövése is van. A grafika mellett a hangokra is odafigyeltek, sok helyszínen hallunk majd baljós, ijesztő hangokat, ugatásokat, hörgéseket.

Összességében az Underworld igényes Half-Life mod, amely akár LAN partik érdekes játéka is lehet, sajnos azonban nem tartalmaz túl sok újítást, a kevés fegyver és a négy pálya miatt könnyen megunhatjuk.
Értékelés: 82%

HB

E havi DVD-nken a rovatban bemutatott mindhárom modot megtalálhatjátok

Empires 0.2

Ez a mod a nemrég bemutatott Pirateshez hasonlóan egy régvolt játék környezetét és játékmenetét próbálja meg új köntösbe bújtatni. A Battlefield motorja népszerű és rugalmas alapot biztosít a modderek számára. Ha valaki emlékszik még a Battlezone nevű, anno elég nagy visszhangot kiváltó alkotásra, nagy vonalakban már képet is kapott arról, amire az Empires mod próbál utazni – egyelőre elég kevés sikerrel. A mod a Battlefield játékmenetét azzal igyekszik kiegészíteni, hogy valós idejű stratégiai elemeket csempész bele. A recept egyszerű: cseréld le a második világháborús eszközöket sci-fi beütésű harci egységekre, és tegyél hozzá a jó öreg RTS-ekből ismert játékelemeket, úgymint erőforrás-menedzsment, építkezés, egységek gyártása és irányítása.

Az alapötlet nagyon jó és érdekes, minden adott ahhoz, hogy a többi modtól alapvetően eltérő alkotás szülessen. Tíz legyártható egység és nyolc épülettípus, három pálya (sivatagos, téli hegyek közt játszódó, és tengeri szigetes), valamint a négy gyalogos kaszt gondoskodik a változatos játékélményről. Sajnos azonban a feladat egyelőre túl nagy falatnak bizonyult a készítők számára. A mod egyáltalán nem rossz, de még nagyon korai fejlesztési stádiumban van. Mi sem mutatja ezt jobban annál, hogy jelenleg nagyon kevés az Empires modot futtató aktív szerverek száma, ezek is többnyire konganak az ürességtől, ez pedig botok hiányában végzetes következményekkel jár. Hiszen kinek van kedve egyedül építkezni egy pályán, ellenfél nélkül? Arról nem is beszélve, hogy számtalan apró, ám bosszantó hibát sikerült a játékkal töltött idő alatt felfedeznem, ami azonban nem zárja ki annak a lehetőségét, hogy a fejlesztés későbbi szakaszaiban nagyon jó, és meghatározó moddá fejlődjön (hiszen a Desert Combatnak is el kellett indulnia valahol...)
Értékelés: 70%

Borg

Air Buccaneers Beta 3

Rengeteg Counter-Strike klón jelenik meg, amelyekben csak elvétve akad eredeti ötlet. Ha már te is unod őket, akkor sem kell elkeseredni, van néhány mod, amely merőben más játékélményt kínál. Ilyen az Air Buccaneers is, amely egy érdekes, különös világba vezeti a játékost.

A játékban a léghajóké a főszerep, ezekből kétféle van: kisebb változat, egy ágyúval, 1-2 ember számára és

Air Buccaneers: a hónap legegyedibb modja

nagy, amelyre négy ágyú van felszerelve, erre már nagy legénység fér. A játék legjobban kalózok harcára emlékeztet, csak ezek a hajók repülnek (mint a Kincses bolygóban). A fegyverek is érdekesek: puszta kéz, fáklya, ágyúgolyó, puskapor, muskéta, kard, légi akna, távcső. A léghajók ki vannak kötve a dokkhoz, a rögzítő köteleket karddal vághatjuk el, ezután át kell ugrani a hajóra, ami már indul is. Ha puszta kézzel a kormánylapátra kattintunk, irányíthatjuk őket: a léghajó lassan előrehalad, az előre-hátra gombokkal a magasságot szabályozzuk, a balra-jobbra gombokkal fordulunk. Nem megy túl gyorsan, de használhatunk kombókat: ha négyszer megnyomjuk az előre gombot, hajónk gyorsan emelkedik; ha négyszer hátra, leereszkedik; ha pedig kétszer hátra és kétszer előre, gyorsan előrefele halad (kombó közben füstöl a hajó, és nem tudunk manőverezni). A fedélzeti ágyúkat is nekünk kell kezelni: először be kell tölteni az ágyúgolyót, amit végtelen mennyiségben vehetünk fel. Ha betöltöttük, célozhatunk, majd a megfelelő pillanatban a fáklyával meggyújtva süthetjük el az ágyút. Az ellenséges hajókat lőhetjük a légi aknával is, ami egy furcsán kanyargó rakéta, és nem becsapódáskor robban, tehát az időzítésre is figyelnünk kell. Ha közel megyünk egy másik hajóhoz, legénységünk átugrálhat és elfoglalhatja azt kardok és muskéták segítségével. A puskaporos zacskó olyan, mint egy gránát vagy bomba.

Rendkívül intenzív csapatmunkát igényel a játék, és éppen ez a legnagyobb vonzereje. Nem csak a legénységet kell összehangolni, hogy győztesen kerüljünk ki egy légi csatából, de a hajók is jó, ha összhangban támadnak, hogy a meccset megnyerhessük. Botokkal nem az igazi, nem teljesítik rendesen a parancsokat, nem támadnak, ellenük csak a léghajó kezelését gyakorolhatjuk.

Öt nagy pálya van, mindegyik furcsa hangulatú, de a modhoz jól illenek. A kidolgozásuk nem a legjobb, de így a nagy terület ellenére is gyors marad a játék. A modellek kidolgozása is el van hanyagolva kissé, és az animációjukkal is vannak problémák. Ezek viszont semmit sem vonnak le a játékmenet nagyszerűségéből. Mindenkinek ajánlom, akit érdekelnek az egyedi játékok!
Értékelés: 92%

HB

Underworld: a filmhez hasonlóan felejthető

HÍREK:

Letölthető a Half-Life Rally 1.0 béta verziója – nem csak a kliens verzió, de a Windows és Linux szerver működtetéséhez szükséges is. Az autós játéknak máris rengeteg rajongója van, a szervereken számtalan ellenféllel lesz alkalmunk megmérkőzni, és a rally játékmódon kívül kipróbálhatunk néhány kevésbé reálisat is.
www.hlrally.net

Half Life Rally: egy igazán népszerű mod

A HL Stargate fejlesztését Half-Life 2-höz kezdték el, a folyamatos késések miatt viszont úgy döntöttek, kiadják az első részhez is. Nemsokára letölthető, jelenleg a béta tesztelése folyik.
www.sgcmod.com

Letölthető a 0.31-es Heat of Battle CoD mod, a készítők rengeteg új kiegészítést és két új fegyvert ígérnek, az eddig felmerült összes bugot kijavították, emellett a pályákat is foltozták.
hob.mikesmarauders.com

Az Ambush in Mogadishu mod a Black Hawk Downból ismert környezetet szeretné életre kelteni a Call of Duty segítségével. A csapat új tagokkal bővült, de még nem nyerte el végleges formáját. A weboldalukon hat új fegyvermodellt tekinthetünk meg.
www.redcell-studio.net/project/aim

A Finn Wars weboldala rengeteg új képpel gazdagodott, a 0.52-es verzió modelljei sokkal kidolgozottabbak, a textúrák minőségére is jobban odafigyeltek. A legtöbb hang le lett cserélve, de nagyobb fejlesztést ezen a téren majd a 0.55-ös verzióban szeretnének végezni. Egyelőre nem beszéltek Battlefield Vietnamos verzióról, de ki tudja…
www.finnwars.com

Finn Wars: textúracserék és új hangok

A Homefront, a Halo világát feldolgozó mod fejlesztői még mindig az eddig elkészült cuccok konvertálásán dolgoznak. Az emberek járművei és fegyvereinek nagy része elkészült. A 0.2-es verzió a BF Vietnam kompatibilitáson túl rendelkezni fog néhány kiegészítéssel és új modellel is. Nemsokára letölthető!
www.planetbattlefield.com/homefront

Az Uskaarj készítői bejelentették, hogy az eddig elkészült elemeket sikeresen portolták UT 2004 alá. A mod egyébként egy Unreal világában játszódó valós idejű stratégiai játékot fog varázsolni megszokott FPS-ünkből. A munka nem állt le, már 89%-a készen van, nemsokára letölthető.
www.uskaarj.beyondunreal.com

Heat of Battle: új fegyverekkel

Megjelent a Siege2004, amely amellett, hogy kompatibilis az UT2004-gyel, rengeteg újítással is frissült. A modelleket újratextúrázták és kaptunk új opciókat is, amelyekkel könnyen skálázhatjuk a játékmenetet.
www.siege.net.ms

A Red Orchestra csapat néhány tagjának sikerült az, ami a legtöbb modkészítő álma: felvették őket profi csapatokhoz. A megüresedett helyekre várnak jelentkezőket, összesen hét ember kell – részletek a weboldalon.
www.unrealwarfarex.com/redorchestra/

Homefront: a Halo nyomdokain

Nagyon szép sikereket ér el az Arrrgh! című mod, ennek örömére a készítők feltettek néhány videót a weboldalukra, amik bemutatják a játékmenetet, illetve a motion capture munkálatokat, amire nem sok csapatnak van lehetősége. Az alternatív világban játszódó kalózos játéknak sajnos még nincs letölthető verziója, de nemsokára megjelenik UT 2004 alá.
www.arrrghmod.com/home.php

A Far Cry motorja a mod készítőket is megihlette, rengeteg bejelentés érkezett, de hogy lesz-e belőlük valami, még egyáltalán nem biztos. A Jurassic Park mod jó eséllyel indul, egyjátékos küldetéssorozatban próbálják feldolgozni a filmek eseményeit, már elég sok modell kész van, azonban ingame képekkel még nem szolgálnak a fejlesztők.
ulray.ch/jpmod

Siege 2004: immár UT 2004 alatt

AZ ŰRHAJÓS: CHRIS ROBERTS

"A TECHNOLÓGIA TÍZ ÉVEN BELÜL ELJUT ARRA A SZINTRE, AHOL MÁR CSAK A JÁTÉKÉLMÉNY ÉS A KREATIVITÁS KÜLÖNBÖZTETI MEG EGYMÁSTÓL A JÁTÉKOKAT. A KÉRDÉS AZ, MIKOR FOGUNK TUDNI MARADANDÓT ALKOTNI, MIKOR LÉPÜNK TÚL A PUSZTA SZÓRAKOZTATÁS CÉLKITŰZÉSÉN. A MOZINAK BŐ HARMINC ÉVRE VOLT SZÜKSÉGE, HOGY MŰVÉSZETTÉ VÁLJON, ÉS ÉRTÉKEKET KEZDJEN EL KÖZVETÍTENI. A MI HARMINC ÉVÜNK LASSAN LEJÁR, ELŐBB-UTÓBB ELJÖN A JÁTÉKIPARBAN IS AZ ARANYPOLGÁR, ÉS AZ IGAZI IDŐTÁLLÓ KLASSZIKUSOK IDEJE..."

"A játékipar legnagyobb problémája, hogy nem képes követni a fogyasztói igényeket. Ha megnézzük egy év legnagyobb sikerű játékainak listáját, azt látjuk, hogy a címek többsége mögött 10-15 éve a szakmában dolgozó fejlesztők állnak. A tapasztalt designerek, programozók és grafikusok száma lassabban növekszik, mint a közönség étvágya a játékok iránt, ez pedig gyenge játékok százait eredményezi. A tehetség és a tapasztalat óriási érték, a nagy cégek jobban tennék, ha megbecsülnék azokat, akik rendelkeznek ezzel - hiszen belőlük élnek!"

Bár a játékvilág legjelentősebb alakjait bemutató sorozatunk elmúlt két éves, mégsem tűnik úgy, hogy valaha ki fogunk fogyni a bemutatandó legendás figurákból. Mostani sztárvendégünk többet tett a játékok és a filmek világának összefonódásáért, mint bárki más: ő hozta el a játékok világába a filmes eszközöket, és ő az első játékfejlesztő, akinek megadatott, hogy filmet rendezzen Hollywoodban...

Hősünk oly sok híres játékfejlesztőhöz hasonlóan brit, ám Amerikában futott be nagy karriert (sorozatunk olvasóinak Dave Perry vagy Graeme Devine neve ugorhat be, mint angolból lett jenki játéklegenda). Chris Manchesterben született 1968-ban, a számítógépes játékok akkor szippantották végérvényesen magukba, amikor 16 éves korában elkezdett az Elite-tel játszani. Azonnal elkezdett programozást tanulni, és játékokat készíteni. Nem mindennapi tehetségét jelzi, hogy három éven belül, '87-ben már megjelentek az első játékai a kereskedelmi forgalomban: a Match Day, a Stryker's Run és a Wiz Adore híven tükrözték hősünk fő érdeklődési köreit, a focit és a sci-fit. Maradandó emlékeket csak a Match Day hagyott a játékosok kollektív emlékezetében: korának legjobb fociprogramjának tartották, azonban az alig fél évvel később megjelent zseniális MicroProse Soccer alaposan elhomályosította Chris játékának dicsőségét. Hősünk ekkor – alig húszévesen – gondolt egy nagyot, és átköltözött Amerikába, hogy a korlátlan lehetőségek hazájában folytassa játékfejlesztői karrierjét.

Chris Roberts talán épp az új játékán töri a fejét

A kezdet

Az Újvilágban Chris a lehető legjobb helyre került: a kilencvenes évek elejének játékfejlesztő-mennyországába, a texasi Originhez, ahol olyan zsenik dolgoztak, mint Richard Garriot, Warren Spector és Andy Hollis. Hősünk beugró munkája, az Ultima 5 (a designban és a tesztelésben vett részt) olyan jól sikerült, hogy utána rögtön saját projektet kapott Garriottól. A Times of Lore nagyszabású fantasy akció-RPG volt, ami sokat merített az Ultima-sorozatból (az pedig viszont: a hatodik rész ikonos kezelőfelületét bevallottan a Times of Lore ihlette), de sokkal könnyedebb, akciódúsabb volt, és korát megelőzve real-time harc volt benne. A játék nem várt nagy sikert aratott (a '89-es év egyik bestseller RPG-je lett), így Chris rögtön ráduplázhatott egy hasonló stílusú, ám a Mad Max filmek sivár jövőjébe áthelyezett játékkal, a Bad Blooddal (ezt egyébként Warren Spectorral közösen készítette).

A nem mindennapi sikerekkel Chris elérte, hogy következő játékához szabad kezet, és több fejlesztési időt kapjon (nem volt könnyű, az Origin marketing-igazgatója folyamatosan fúrta a játékot – még egy hónappal kiadás előtt is csaknem sikerült leállíttatnia!). Hősünk végre sci-fit alkothatott! A Squadron, majd Wing Leader munkacímeken futó, végül Wing Commanderként megjelent szimulátor a 27. századba, a kilrathinak nevezett idegen faj elleni háborúba kalauzolta el a játékost, és remek sztorijával (a csatákban nyújtott teljesítményünk alapján ágazott el kampány), filmszerű hangulatával, a Fat Man által írt fantasztikus zenéjével (na meg a sorozatnak később „védjegyévé" váló magas hardverigénnyel) azonnal elvarázsolt mindenkit. A zseniális űrszimulátort a Doomhoz hasonló ál-3D motor hajtotta (1990-ben jártunk, három évvel a Doom előtt!), s ez minden konkurensét megelőző látványt adott a játéknak. A siker nem maradhatott el, ahogyan a folytatás sem. A Vengeance of the Kilrathiban csupán néhány új hajótípus, fegyver, illetve az energiapajzsok és lopakodó vadászok megjelenése jelentette az újdonságot, de a rajongók vitték, mint a cukrot: a Wing Commander igazi kultuszjátékká változott!

A nagy fordulat az Origin és Chris életében 1992-ben következett be. Amint sorozatunk pár hónappal ezelőtti, Richard Garriot karrierjét követő epizódjából még emlékezhetünk rá, az Electronic Arts 35 millió dollárért felvásárolta a fejlesztőcéget. A kiadó – saját szempontjából nézve logikusan – tovább erőltette addig is igen sikeres Wing Commander vonalat. Chris hatalmas költségkeretet kapott a harmadik részhez – cserébe két oldalágat kellett növesztenie a sorozatra. A Strike Commander a közeljövőbe tette át a Wing Commander játékélményét. A WC2 engine-jét használó F16-szimulátor valójában nem volt több egyszerű újrafelhasznált Wing Commandernél, ám a név eladta: félmillióval is több fogyott belőle. Hasonlóan szerencsés sors várt a másik mellékágra, a Trade Comman-

der néven indult, végül Privateer címen megjelent Elite-szerű kereskedős játékra. Ez a Wing Commander univerzumában játszódott, ám saját engine, a 3D Realspace hajtotta. Chris ügyes huszárvágással oldotta meg, hogy a Privateer és a Strike Commander munkálatai mellett maradjon ideje a Wing Commander harmadik részére is: öccsét, Erint hozta be a cégbe, és Chris felügyelete mellett gyakorlatilag ő vezette a két játék fejlesztését.

A Wing Commander harmadik részét, a Heart of the Tigert Chris még inkább a történetmesélés köré akarta felépíteni. Ennek érdekében (és az EA által biztosított 3 millió dolláros költségvetést kihasználva) élő színészekkel, igazi díszletek között felvett mozijelenetekkel operált, ami addig ismeretlen, fantasztikus hangulatot biztosított a játéknak. Az eredeti tervekben Charlton Heston (Ben Hur, Tízparancsolat, Antonius és Kleopátra) szerepelt, de a legendás színész túl sokat kért (százezer dollárt!). A főbb szerepekben így Mark „Luke Skywalker" Hamill, Malcolm McDowell, és az ex-pornósztár Ginger Lynn Allen domborított, és tette szerelősen nagy sikerré a játékot (az Origin történetének addigi legnagyobb bestsellere lett a Heart of the Tiger). Az EA azonban bekeményített: amint kijött a játék, azonnal a következő részre parancsolta rá Christ: a negyedik epizód Price of Freedomra pedig mindössze egy évet kapott a csapat!

> **"A Wing Commander sorozat a játéktörténelem egyik legnagyobb hatású darabja"**

Nem volt mit tenni, a harmadik rész engine-jének újrafelhasználásával, még nagyobb szabású sztorival és filmekkel elkészült a negyedik rész is időre. Az EA nem sajnálta a pénzt: a Price of Freedom tízmillió dolláros költsége egészen 2000-ig, a dreamcastos Shenmue megjelenéséig tartotta a legdrágább játék rekordját. A siker ismét kirobbanó volt, de Christ egyre jobban zavarta a kreativitást elnyomó céges gépezet működése...

A Wing Commander sorozat az EA reményeinek megfelelően valóságos pénznyomdává vált. A felvásárláskor évi 4 milliós forgalmú cég '95-re megtízszerezte bevételeit – aminek közel kétharmadát a Wing Commander széria adta (a négy rész 110 millió dollárt termelt négy év alatt)! A kiadó azonban egyre több mindenbe szólt bele: a WC4 után azonnal beindították az ötödik rész, a Silver Heart munkálatait, s emellett beledobták Christ egy szuperprojektnek szánt játékba

A Freelancer hat év fejlesztés után jelent meg

Warren Spectorral és David W. Bradley-vel (Wizardry). A Cybermage a Doom lepipálására készült, és meg is volt benne minden, ami ehhez kellett: járművek, pszi-erő, kidolgozott háttérvilág és sztori (FPS-ekben akkor még nem megszokott módon). Csak a készítők lelkesedése hiányzott, – e nélkül a játék szürke és lélektelen lett, és menthetetlenül megbukott.

Digitális üllő

'96 augusztusára Chrisnek elege lett az EA által rákényszerített kompromisszumokból, és nemszeretem projektekből. Az egyetlen lehetséges megoldást választotta, kilépett az Origintól, és megalapította saját cégét a Digital Anvilt (a név – digitális üllő – egyszerre utal a régi korok míves mesterremekeire és a modern kor eszközeire). A Silver Heartot nem folytatta az Origin, de nem is egyeztek bele, hogy Chris megvásárolja, és átvigye a félkész projektet a Digital Anvilba... Az új cégben a régi Originhez hasonló szupercsapatot sikerült összehozni: Chris és Erin Roberts mellett a hollywoodi fenegyerek Robert Rodriguez (a Desperado és az Alkonyattól pirkadatig rendezője, Tarantino közeli barátja) és Tony Zurovec (az Origin Crusader-játékai, a No Regret és No Remorse készítője) alkotta a derékhadat. A Digital Anvil Austin egyik legrégebbi, műemlék jellegű épületében rendezte be főhadiszállását. A csapat rekordsebességgel nőtt 70 fősre, és nem kevesebb, mint hat játék fejlesztésébe fogtak bele. A Wing Commander szellemiségének folytatója, a Starlancer; annak kizárólag interneten játszható testvére, a Freelancer; a csapatalapú lövöldözős csoda, a Brute Force; a sci-fi RTS Conquest; és a GTA-szerű, szabad játékmenetű autós akció Loose Cannon hamar az érdeklődés középpontjába emelte a céget. A kiadók egymást taposva versengtek a Digital Anvil játékainak kiadási jogaiért – ezt végül a Microsoftnak sikerült megszereznie (a fáma szerint Bill Gates személyesen kereste meg a Roberts-testvéreket). Ez természetesen még tovább növelte a csapat játékai körül zajló felhajtást. Három és fél éven keresztül volt tele a világsajtó a Digital Anvil játékainak bombasztikus ígéreteivel, és a hisztérikus várakozás egyre fokozódott – anélkül, hogy a csapat bármit letett volna az asztalra! Közben egyre vadabb hírek kezdtek el szárnyra kapni arról, hogy a Microsoft mennyi pénzt pumpál a cégbe (Todd Porter, az ION Storm botrányhőse azt híresztelte, hogy a cégben ötször annyi a pénz, mint amennyit a Daikatana emésztett fel...).

A Wing Commander-folytatást követelő rajongók, és a mozis berkekben járatos Rodriguez segítsége időközben arra ösztönözte Christ, hogy belevágjon élete nagy vállalkozásába, és a Wing Commander-sorozatot igazi, nagy költségvetésű mozifilmmel koronázza meg. A 20th Century Fox 30 millió dolláros büdzsét utalt ki Chrisnek, aki a rendezői és forgatókönyvírói feladatokat egyaránt magára vállalta. A főbb szerepekben feszítő trendi tinisztárokat, Freddie Prinze Jr. (Tudom mit tettél tavaly nyáron), Matthew Lillard (Sikoly) és Saffron Burrows (Háborgó mélység) mellett Jürgen Prochnow (Dűne, Az angol beteg) hozta a rutint a csapatba. A felvételek Luxemburgban zajlottak, és minden előjel újabb megasikert jelzett... azonban valami valahol végzetesen elromlott. A '99 márciusi premier langyos fogadtatása (mindössze 5 millió dolláros jegybevétel a nyitó hétvégén) után nyilvánvalóvá vált: a film méltatlan a Wing Commander névre. A banális történet, a gyatra színészi játék, és (a két hónap múlva bemutatott Baljós árnyak tükrében főleg) gyermeteg digitális trükkök csúnyán eltemették a filmet, ami végül alig 12 milliót hozott vissza készítési költségéből...

2000-ben aztán megtört a jég, és megjelent az első Digital Anvil-játék! A Starlancer debütálását az évszázad legrosszabb marketingkampánya előzte meg: gyakorlatilag bárki hozzájuthatott béta verziókhoz, aki kért a Microsofttól, és a félkész változatok alapján igencsak rossz híre ment a játéknak. Bár a végleges játék egyértelműen pozitív kritikát kapott, ez mégsem volt elég a sikerhez. Hasonlóképpen járt a szintén ebben az évben napvilágot látott Conquest: Frontier Wars is. Bár a sajtó dicsérte, és az eladási eredmények sem voltak rosszak, az agyonsztárolt Digital Anviltól a közönség a sci-fi RTS-ek trónfosztását várta – és a Starcrafttól azért elég messze volt a Conquest...

A pont, ahonnan nincs (?) visszatérés

2000 legvégén Chris újra sokkolta a világot: eladta a Digital Anvilt a Microsoftnak (az árat sikerült titokban tartani, de a pletykák csillagászati összegekről szóltak),

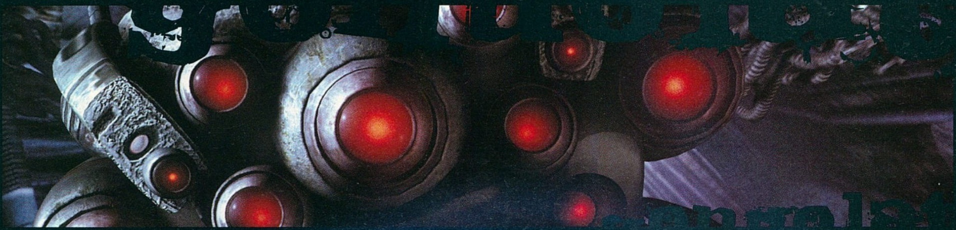
Wing Commander 2: a kilrathik bosszút állnak

és kilépett saját cégétől – nem akart az EA után még egyszer a Nagy testvér árnyékában vegetálni. Ismét új saját cég, a Point of No Return Entertainment következett, ami játékkal (kreatív konzultánsi szerep a Freelancerben – Chris mégsem hagyta magára dédelgetett gyermekét...) és filmmel (az NBC számára készítettek nagy sikerű rajzfilmsorozatot a Wing Commanderből) foglalkozik. A Loose Cannon fejlesztését az új gazda leállította, bár a játék már 80-90%-os készültségben volt (aki ezt a döntést meghozta, kínos helyzetbe került, amikor alig másfél év múlva a hasonló stílusú GTA3 meghódította a világot, 12 milliót adtak el belőle, és műfajteremtőként ünnepeljük a mai napig). A Brute Force-ot a Microsoft átiratta Xboxra, de hiába volt a közel öt éves fejlesztés, nem tudta megközelíteni a Halo sikerét.

Ennyi félsiker és bukás után a Freelancerre maradt Chris Roberts becsületének megmentése. A játék már '99-ben megnyerte az E3 legígéretesebb programjának címét, de a fejlesztés extrém módon elhúzódott. Az eredetileg online-nak szánt játék egyszemélyessé változott (azzal az ígérettel, hogy egy online játék mozgalmasságát, és változatos világát is felül fogja múlni), majd Chris külsőssé válása után Phil Wattenberg (Chris tanítványa, a Privateer óta csapattag) vette át a kormánykereket a fejlesztőcsapatban. A játék végül hat és fél év (!) fejlesztés, számtalan újrakezdés és átírás után, az eredetileg kitűzött premiert közel három évvel lekésve, 2003 márciusában jelent meg... Minden pesszimista várakozással ellentétben egészen kiváló lett! A sosem látott, nyüzsgő, élő univerzum – amiben megfért egymás mellett a kalandos sztori, és a felfedezésre váró végtelen űr – kiugró eladásokat, és több Év Játéka jelölést hozott tavaly a Freelancernek.

Chris Roberts jövőbeni terveit egyelőre sűrű homály fedi. A Point of No Returnben javában zajlanak a The Converters című sci-fi tévésorozat munkálatai, és egy első világháborús mozifilm előkészületei. Pletykák keringenek a Freelancer második részének fejlesztéséről, és egy misztikus Xbox2-játékról – mindemellett pedig emberünk nemrégiben rajongók százezreit csigázta fel azzal az elejtett megjegyzésével, miszerint most már nagyon viszket a tenyere a Wing Commander ötödik részének elkészítésére...

Hancu



Brian Reynolds és Scott Miller után újabb nagy nevű játékipari szakértőt köszönthetünk a Gondolatébresztő rovat szerzői között. Dan Lee Rogers hírnevét a Virgin Interactive menedzsereként a Command & Conquer világsikere alapozta meg, majd játékipari szaktanácsadó céget alapított. A BizDev Inc. a legnagyobb játékkiadókkal (Take 2, Vivendi stb.) dolgozik, Dan pedig a Game Developers Conference visszatérő előadója. E havi Gondolatébresztő cikkünk eredetileg a Game Developer magazin online kiadásában, a Gamasutra.comon jelent meg, most pedig Dan és a Gamasutra szíves engedélyével ti is olvashatjátok...

– megjelenése csak rátesz még egy lapáttal), de a kiadói háttér sokat segíthet rajtuk.

Nagyon fontos a biztonság kérdése is, ezt Richard Garcia, a Papyrus Software alapítója fogalmazta meg a legtalálóbban, miután eladta a stúdiót a Sierrának: „Ahogy fejlődött a cégünk, úgy növekedett a ránk nehezedő nyomás, amit a felelősség kelt az alkalmazottaink sorsáért. Ha egy játékunk lekéste a karácsonyi megjelenést, a kiesett bevételek miatt kénytelenek voltunk a fejlesztőink felét elbocsátani, hogy a cég túlélje a krízist. Azért adtuk el a céget, hogy biztonságosabb munkahelyet biztosíthassunk magunknak és a játékfejlesztőinknek, a „mi lesz holnap" állandó feszültsége nélkül."

Miért vásárol a kiadó fejlesztőcéget?

A fő indok a tapasztalat szokott lenni. Ha egy kiadó régóta dolgozik együtt egy fejlesztővel, kiismerték egymást, jól működik a kapcsolatuk, mi sem logikusabb, mint szorosabbra vonni a partneri kapcsolatot, és megvásárolni a fejlesztőt. Ezzel a kiadó eléri, hogy a fejlesztő a továbbiakban biztosan neki dolgozzon, viszont pontosan azt teszi, amit mondanak neki, és ráadásul részesedést sem kell fizetni nekik többé a játékaik eladása után.

Fontos tényező a konkurenciaharc is. Az Activision nyilvánvalóan azért vette meg az Infinity Wardot, hogy ezt más kiadó ne tehesse meg, s így megerősíthessék a pozíciójukat a PC-s FPS-ek piacán.

Végjáték – avagy miért és hogyan adják el a legjobb játékfejlesztők a stúdióikat?

Westwood, Maxis, Digital Anvil, Massive Entertainment, Infinity Ward... jól menő játékfejlesztő stúdiók, amelyeket mind felvásároltak a nagy kiadók az utóbbi években, általában több tíz, esetenként több mint százmillió dolláros összegért. Vajon miért adnak ki ennyi pénzt a cégek fejlesztőcsapatokért, mi alapján választják ki a megvásárolandó stúdiót, hogyan állapítják meg az árat, és hogyan zajlik egy ilyen üzlet nyélbe ütése? Cikkünk ezekre a kérdésekre keresi a választ.

Miért adja el a fejlesztő a stúdióját?

Az első számú indok általában a további fejlődés lehetősége. Egy kiadóval a háta mögött a fejlesztőcsapat előtt addig ismeretlen lehetőségek nyílnak meg, úgy technológiai (engine-ek, middleware-ek, motion capture stb.), mint marketing oldalról. A játékok fejlesztési idejének, munkaigényének növekedésével egyre nehezebb a független fejlesztőcsapatok helyzete (amire a következő generációs konzolok – PS3, PSP, Xbox2

Végül ott van a pénz csábítása, hiszen a csúcs-fejlesztők ára igencsak borsos. Bár a vételárakat az esetek nagy részében titkosan kezelik, mégis legalább fél tucat olyan esetről van tudomásunk, amikor a fejlesztőstúdió tulajdonosai 50 millió dollár (10 milliárd forint) feletti összeget vágtak zsebre a cégük eladásáért. A rekordot a Rare 375 millió dolláros (közel 80 milliárd Ft!) vételára tartja, amit a Microsoft tett le az asztalra 2002 szeptemberében.

A Microsoftnak azért ért meg csillagászati összeget a Rare vagy a Bungie, hogy az xboxos játékkínálatban minőségi exkluzív címeket tudjon felmutatni a Sonyval és a Nintendóval szemben.

A felvásárolt stúdióval nem csupán tapasztalt és tehetséges emberekhez jut a kiadó, de a fejlesztő hozományaként birtokába kerül annak összes szellemi tulajdona is. Amikor az Electronic Arts '98-ban 122 millió dollárt fizetett a Westwoodért, nyilvánvaló volt, hogy

["Egy játékfejlesztő csapat nem ritkán több tízmillió dollárt érhet a kiadónak..."]

Ilyen csillagászati összegek mellett nem csoda, ha a fejlesztők örömmel adják el a cégüket, és cserélik le a mindennapos stresszt a Santa Barbara-i villák nyugalmára, és a luxus-sportkocsik kényelmére.

A Call of Duty sikere igazolta az Activision döntését, amikor felvásárolták az Infinity Wardot

ennek az összegnek igen nagy részét a Command & Conquer név jogainak ára tette ki. Hasonlóképp az Atari a Shiny megvásárlásával jutott hozzá a Mátrix, míg a Take Two a DMA bekebelezésével a Grand Theft Auto márkanévhez. Hasonlóképpen a fejlesztő birtokában levő technológia is értékes lehet a kiadó számára. A Black Box (Need for Speed) csapata például azzal keltette fel az EA érdeklődését, hogy egyedülálló grafikus- és játékengine-technológiájuknak hála, három és fél év alatt hat platformon 13 játékot tudtak kiadni. Hasonló a Luxoflux (True Crime: Streets of LA) helyzete is, a céget szintén a többplatformos fejlesztői környezete tette vonzó vételté az Activision számára. Megjegyzendő, hogy a GTA és a Sims kirobbanó sikere azt jelzi, hogy a jövőben egyre kevésbé a technológia fogja eladni a játékokat, így a kiadók technológia szerzésére irányuló fejlesztő-vásárlásai is lanyhulnak az utóbbi időkben.

Végül egy aprónak tűnő, ám lényeges érv a fejlesztők felvásárlása mellett, ami a pénzpiac jellegzetességei-

ből adódik. A tőzsdén jegyzett cégek (minden jelentősebb játékkiadó ilyen) esetében a részvényesek a növekedést és a jövedelmezőséget tekintik a legfontosabbnak. Ha tehát egy kiadónál jelentősebb mozdítható tőke gyűlik össze, a lehető legjobban teszi, ha megvásárol rajta egy fejlesztőt: hiszen a dinamikus növekedés, és a cégben megnyílt új lehetőségek hatására a tőzsde árfolyam-emelkedéssel fog reagálni.

Az első randitól a házasságig

Maga az üzlet általában több hónapos (átlagosan három, de tudomásunk van kilencről is) tárgyalássorozat eredményeként köttetik meg. A fizetést a vevő intézheti készpénzzel (természetesen nem kézzel fogható dollárkötegekre kell gondolni, hanem banki pénzmozgásra), saját részvényeivel, vagy a kettő kombinációjával. A szerződésben kī szokás kötni a bónusz pénzeket is, ha a fejlesztő termékei hozzák az elvárt eredményeket (a Luxofluxért pl. 9 millió dollárt fizetett az Activision, plusz 165 000 egységnyi Activision-részvényt biztosított a stúdió alkalmazottai és tulajdonosai számára, „amennyiben a csapat játékai teljesítenek bizonyos minőségbeli és egyéb követelményeket").

Hogyan állapítják meg egy fejlesztőcsapat vételárát a szerződő felek? Nos, ez egyszerűbb, mint hinnénk.
A fejlesztők árát nagyjából az határozza meg, hogy mennyibe kerülne egy hasonló képzettségű és kvalitású másik szakember betanítása (ez átlagosan 100-200 ezer dollár körül mozog). A csapat játékainak jövedelmezőségét is aránylag könnyen meg lehet állapítani: a becsült eladott példányszám szorozva a játék árának húsz százalékával (ennyi ugyanis a kiadó részesedése a játék árából) megadja, hogy mennyit fog a konyhára hozni a csapat. Ha ehhez hozzáadjuk a csapat szellemi tulajdonainak (esetleges licencek, technológiák) árát – mivel ezeknek egyébként is pezsgő piaca van, az árak jól kalkulálhatók –, nagyjából megkapjuk a fejlesztőcég értékét. Ezt az összeget még befolyásolhatja a vevő személye is (a „minél gazdagabb a vevő, annál magasabbra lehet verni az árat" elv): minden tőzsdei cég esetében létezik egy „P/E ratio"-nak nevezett szám, ami azt mutatja meg, hogy a cégbe befektetett egy dollár mennyivel növeli annak tőzsdei értékét. Ez a szám pl. a Microsoftnál 21,77 (2004. februári adat), tehát a Microsoft alkudozásnál a megvásárolandó cég valós értékének egészen a 21-szereséig elmehet anélkül, hogy ez negatív hatással lenne a részvényárfolyamára (ez a fura tőzsdei gondolkodásmód az oka annak, hogy az olyan nagy cégeknek, mint a Microsoft vagy az EA esetenként 50-100 millió dollár sem sok egy fejlesztőért)!

A fejlesztő megvásárlásának folyamatában a legkeményebb, mindkét fél számára legnehezebb rész csak az üzlet lebonyolítása után kezdődik. Lássuk, mik azok a tipikus csapdahelyzetek, amik elronthatnak egy jól induló fúziót. Mivel a kiadó gyakorlatilag embereket vásárol, létfontosságú számára, hogy ezek az emberek jól érezzék magukat a régi-új munkahelyükön. A vállalati kultúra olyan apróságai, mint a céges üdítőkészlet, a céges partik, vagy a meghatározott, illetve rugalmas

A Sims ezerszeresen behozta a Maxis árát

ДЕЛО № az elmúlt 15 év játékfejlesztő-felvásárlásai:

dátum	fejlesztőcég (legismertebb játékai)	vásárló	ár USA dollárban
1991	Distinctive Software (4D Boxing, Hardball, Test Drive stb.)	Electronic Arts	11 millió
1992	Origin (Wing Commander, Ultima stb.)	Electronic Arts	35 millió
1992	Westwood (Kyrandia, Eye of Beholder)	Virgin	5 millió
1995	Papyrus (NASCAR)	Sierra	40 millió
1995	Impressions (Ceasar II, Lords of the Realm)	Sierra	8 millió
1995	Bullfrog (Populous, Syndicate, Magic Carpet)	Electronic Arts	25 millió
1996	DMA (Lemmings)	Gremlin	7,7 millió
1997	Maxis (Sim City)	Electronic Arts	125 millió
1997	Raven (Solidier of Fortune, Hexen, Heretic)	Activision	13 millió
1997	Oddworld Inhabitants (Abe's Oddysee)	GT Interactive	7 millió
1998	Westwood (Command and Conquer, Lands of Lore)	Electronic Arts	122,6 millió
1998	Crystal Dynamics (Soul Reaver)	Eidos	47,5 millió
1998	FASA (MechWarrior)	Microsoft	ismeretlen
1999	DMA (Grand Theft Auto)	Take Two	11 millió
1999	Neversoft (Tony Hawk Pro Skater)	Activision	10 millió
1999	Bungie (Myth)	Take Two	5 millió a cég 19%-áért
2000	Bungie (Oni, Myth, Halo)	Microsoft	20-40 millió között
2000	PopTop Software (Railroad Tycoon 2, Tropico)	Take Two	5,8 millió
2000	Volition (Freespace, Red Faction)	THQ	21,25 millió
2000	Digital Anvil (Freelancer)	Microsoft	ismeretlen
2000	Blue Byte (Settlers)	Ubi Soft	8,2 millió
2001	Ensemble Studios (Age of Empires)	Microsoft	83 millió
2001	Red Storm (Rainbow Six)	Ubi Soft	43 millió
2001	Gray Matter (Return to Castle Wofenstein)	Activision	3,2 millió
2002	Shiny (MDK, Matrix)	Infogrames	47 millió
2002	Black Box (NHL Hits, Need for Speed)	Electronic Arts	14 millió
2002	Barking Dog (Global Operations, Homeworld: Cataclysm)	Take Two	9 millió
2002	Rare (StarFox, Donkey Kong)	Microsoft	375 millió
2002	Luxoflux (True Crime: Streets of LA)	Activision	9 millió
2002	Massive Entertainment (Ground Control)	Vivendi Universal	ismeretlen
2003	Infinity Ward (Call of Duty)	Activision	ismeretlen
2003	Digital Illusions	Electronic Arts	ismeretlen
2003	Pivotal Games (Conflict Desert Storm)	SCi	4,4 millió
2004	Relic (Homeworld, Impossible Creatures)	THQ	ismeretlen

ХРАНИТЬ ____ ЛЕТ

munkaidő döbbenetesen sokat számíthatnak ilyen esetekben, sokat segít, ha a szerződés megkötésekor a lehető legtöbb ilyen kicsiségre odafigyelünk. Nagyobb volumenű problémát jelent a stúdió földrajzi helye, illetve a felvásárláskor gyakran bekövetkező költözés. Az Ensemble-nek sikerült kialkudnia, hogy Dallasban maradhassanak, a Bungie már nem volt ilyen szerencsés, ez a chicagói fejlesztőknek több ezer kilométeres költözést jelentett Seattle-be. A Westwood sem járt sokkal jobban: éppen kezdték magukat otthonosan érezni vadonatúj, 4600 m^2-es Las Vegas-i irodájukban, amikor az EA a felvásárlás következtében Los Angelesbe költöztette őket. Kellemetlen következménye lehet a felvásárlásnak, hogy a fejlesztőnél néhány munkakör egyszerűen megszűnik, illetve a kiadó veszi át ezeket a feladatokat (tipikusan a marketing, a pénzügy, és az adminisztráció területén), ez pedig kénytelen-kelletlen elbocsátásokkal jár. Fontos azt is tisztázni, hogy a fejlesztőcsapat vezetői milyen pozíciókat kapnak, milyen jogaik és kötelességeik lesznek a kiadóba való beolvadás után. Sok esetben kényszerítenek rá olyan menedzseri posztokat a felvásárolt csapat vezetőire, amihez azoknak se kedvük, se energiájuk – ők játékot akarnak készíteni, nem öltöny-nyakkendőben unatkozni céges megbeszéléseken. Ilyen okokra visszavezethető súrlódások miatt hagyta el több legendás játékfejlesztő a saját cégét, miután eladta azt egy nagy kiadónak (lásd Richard Garriott, Chris Roberts vagy Peter Molyneux esetét).

Egy fejlesztőcég felvásárlása elsülhet jól és rosszul is, mindkettőre számtalan példát láttunk az utóbbi években. Mindenesetre azt látnunk kell, hogy a játékiparban is érezhető globalizáció a fejlesztőcégek nagy részét függetlenségük feladására fogja kényszeríteni, és ebből – ha mindenki okosan áll hozzá a felvásárláshoz – fejlesztő, kiadó és játékos egyaránt győztesen jöhet ki végül.

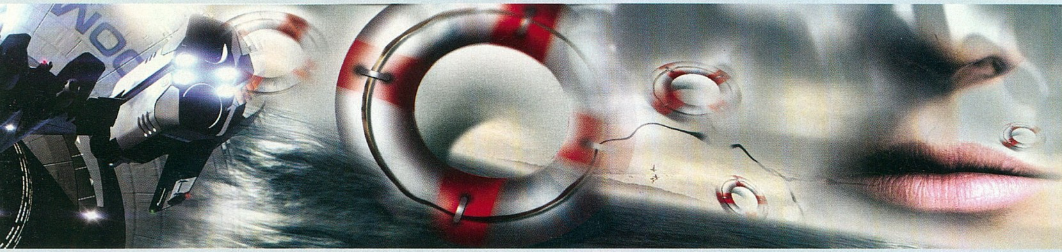
Dan Lee Rogers
www.bizdev-inc.com

Külön köszönet a cikk elkészítéséhez nyújtott segítségért:

Jerry Bowerman (Electronic Arts Canada), Vance Cook (HeadGate Studios), Bernard J. Fischbach (Acclaim Entertainment), Dr. Mark DeSimone (Rainbow Studios), Brian Fargo (InXile Entertainment), Vincent Scheure (Osborne Clarke ügyvédi iroda, London), David Lee (White & Lee ügyvédi iroda, Los Angeles) Jamie Leece (Take Two), George Metos (Sculptured Software), Stuart Moulder (Microsoft), Dave Perry (Shiny) Jason Rubin (Naughty Dog), Brett Sperry (Westwood Studios), Paul Tremblay (Black Box Games), Ken Williams (Sierra), Michael Wallace (USB Investment Research technológiai befektetési tanácsadó).

Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!



BEYOND GOOD AND EVIL

Sziasztok!

Segítséget kérek, mivel a Beyond Good and Evilben elakadtam. Ott tartok, hogy leesett az az agymosott kém a mélybe, utána átmásztam a lifthez és hirtelen elém ugrik egy nagy zöld valami. A disznó haver megpróbálja lerúgni, de a szörny elkapja, és sehogy se tudom kinyírni. Tudnátok valami használható taktikát, mert én csődöt mondtam. Előre is köszi! SZUPER AZ ÚJSÁG!!!
Minimy

Kitartás! Lövöldözd szakadatlanul az új távolsági fegyvereddel (lila kesztyű – jobb gombbal aktiválod), és egyszer csak megpusztul. Amikor ő lő rád, egyszerűen kerüld ki a lövedékeit, nem árt néha futni és ugrálni előlük. Sok sikert; csak egy maradhat!

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Sziasztok!

Imádom ezt az újságot, pont ezért a ti segítségeteket kérem az Indiana Jones and the Empreror's Tomb játékban. A Temple of Kong Tien pályán, a The Shadow of Kong Tien rész elején hónapok óta nem tudok továbbjutni. Mit kell a párkányon csinálni?
Előre is köszi:
Dénes

A 2003/05-ös PC Guruban már szerepelt a teljes Indiana Jones végigjátszás, de hogy lásd, kivel van dolgod, felidézzük belőle az ominózus részt:

„A démon lelkeket és zombikat küldd a nyakadra, őket időben hajigáld és verd le a Pa Chenggel. (A lelkeket legjobb az időben aktivált erőtérrel megrogyasztani!) Nemsokára a csaj elkezd kulminálni, hogy egy kiadós energialökettel sebezzen meg. (Ezt három kisebb, az erőtereddel kivédhető lövés előzi meg.) Gyorsan rohanj az egyik oszlop mögé (az első alkalommal a játék ezt megteszi helyetted, mint segítség), aztán figyelj: hamarosan a három gömb körül eltűnik a pajzs, azon nyomban hajítsd neki a fegyvered, amitől a védtelen objektum szétrobban. Egyszerre csak egyet tudsz elintézni, úgyhogy a bumeráng visszatérése és az újabb támadás előtt igyál. A fentieket addig kell ismételned, míg mindhárom gömb szétdurran, és a démon eltűnik a süllyesztőben."

GTA VICE CITY

Hali Guru!
Lenne 2 kérdésem:
1. Szokásos Vice City melléklethez: Hogyan lehet mp3 zenéket betenni a játékba? És ha sikerül, az a rádiók között lesz?
ui.: Amúgy király az újság és a DVD is. A Guru legyen veletek!
Attila

A szokásos Vice City melléklet most csak belőled áll (illetve volt még egy versenyző, aki ismét (!) a baggage és a caddy helyéről érdeklődött – tanuljuk már meg, hogy az előbbi a reptéri csomagszállító, utóbbi pedig a golfautó). Az mp3-akat egyszerűen csak másold be egy mp3 könyvtárba oda, ahová a játék feltelepült, és kész: a rádiók között megjelenik az Mp3 Player nevű adó.

PRINCE OF PERSIA

Hello Guruk!
Gondom van a Prince of Persiával. Pontosabban nem is igazán gond, csak ti azt irtátok, hogy a Sands of Time tartalmazza az eredeti PoP-t is, én viszont sehol sem találom. Árulja már el nekem valaki végre, hogyan kell előhozni belőle! Bízom bennetek.
Köszi, sziasztok
István

**Szia István (és a többiek, ugyanis sok levél érkezett ebben a témában)!
A megoldás kissé trükkös, aki valahol a játékban kereste a megoldást, sajnos hiába tette, ugyanis csalafintaságra van szükség (olyannyira, hogy lényegében a cheatek között lenne a helye). Tehát a megoldás: Indíts új játékot. Menj el Farah szobájának erkélyéig, és ott nyomd meg, és TARTSD LENYOMVA az X billentyűt. Az X folyamatos nyomva tartása alatt egymás után üsd le az alábbi billentyűket és gombokat: Space, bal egér gomb, E, C, E, Space, bal egér gomb és C. Észre fogod venni, ha mindent jól tettél...**

MAFIA

Kedves PC Guru!
Én nagy problémával fordulok hozzátok! A Mafiában az autóversenyes résznél nem tudok továbbjutni! Kérlek, küldjetek valami kódot vagy egy elmentést, ha tudtok! Előre is köszönöm!
Szabolcs

Nem, nem, nincs szükség ilyen drasztikus beavatkozásra. Létezik egy kis trükk: ha a verseny elindítása után szépen lekanyarodsz a földútra, levághatod a pálya nagy részét (szinte az egészet), és máris áthaladhatsz a célon. Ezt megteszed háromszor, és nyertél. Ilyen egyszerű, hitted volna?

HOMEWORLD KÓD

Kedves PC Guru!
Van egy olyan problémám, hogy megvettem a 2003/5 havi kiadásotokat és a teljes játéknak nincs meg a kódja! Segítsetek!
Balázs

Külön papírlapon volt a kód a játékhoz (akkor először és utoljára tettünk ilyet). Ha nem lenne meg, használd ezt: NAS9-NAC6-RUS6-FAD6-6453

CHEAT

CHEAT

FAR CRY

A fejlesztői mód előhívásához hozzá kell írni a DevMode.lua nevű file-hoz a következőket:

```
function GodMode()
if _localplayer then
_localplayer.cnt.health = 99999;
_localplayer.cnt.armor = 99999;
Hud:AddMessage("[CHEAT]: Give 99999 health and armor");
System.LogToConsole("\001CHEAT: Give 99999 health and armor");
else
Hud:AddMessage("[CHEAT]: No godmode today");
end
end
```

Ha ez megvan, a játékot a -devmode paraméterrel indítsuk. Ekkor a konzolba (~) írjuk be ezt az örökélethez:
#GodMode()

Pályaugráshoz a \map parancs után írjuk be valamelyik pálya nevét az alábbiak közül:
archive, boat, bunker, carrier, catacombs, control, cooler, dam, factory, fort, pier, rebellion, regulator, research, river, steam, swamp, training, treehouse, volcano

PAINKILLER

Játék közben nyomd le a ~ -t a konzol előhívásához és írd be a kódokat:

A kódok újbóli beírásából a kód kikapcsol
PKGOD - isten mód
PKDEMON - demon morph bekapcsolása
PKWEAKENEMIES - az ellenségek kapnak még egy életet
PKALWAYSGIB - excessive gibbage bekapcsolása
WEAPONSPECULAR 1/0 - weapon specular bekapcsolása
PKWEAPONS - összes fegyver
PKAMMO - max töltény minden fegyverbe
PKHEALTH - max élet
PKPOWER - max élet és töltény
PKGOLD - sok aranyat kapsz
PKHASTE - gyorsabban mész
PKWEAPONMODIFIER - fegyvermódosítás mód bekapcsolása
PKKEEPDECALS - a lövésnyom nem tűnik el
PKKEEPBODIES - a megölt szörnyek teste nem tűnik el

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

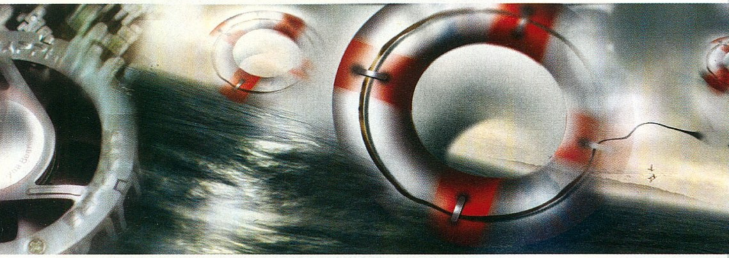
Először keresd meg ezt a fájlt:
Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini

Ha megtaláltad, nyisd meg pl. notepaddal. A módosítás előtt készíts biztonsági másolatot!
Itt különböző billentyűkhöz tudod hozzárendelni a kódokat. Pl.:
F1=OPSAT
F2=Invisible 1
F3=Invincible 1
F4=ammo
F5=Savegame
F6=summon echeloningredient.estickyshocker
F7=summon echeloningredient.eringairfoilround
F8=Loadgame
F9=summon echeloningredient.efraggrenade
F10=summon echeloningredient.estickycamera
F11=summon echeloningredient.ediversioncamera
F12=summon echeloningredient.ecamerajammer

A billentyűkhöz hozzárendelni a következő kódokat lehet:
fly - repülés
playersonly - az ellenség nem mozdul
health - maximális egészség
killpawns - megöli az összes ellenséget
ghost - átjárás a falon
walk - sétáló mód
summon echeloningredient.e* - megkapod a * nevű fegyvert vagy tárgyat
invincible 1 - legyőzhetetlenség
invisible 1 - láthatatlanság
ammo - maximális lőszer

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk.



8X AGP

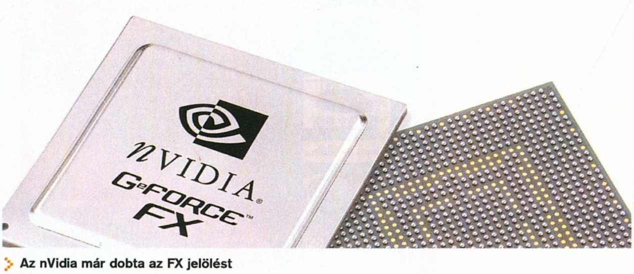
Sziasztok!

Két kérdésem lenne:
1. Ha egy VGA-kártya leírásában az található, hogy 8X AGP-t támogat, akkor a kisebb sebességeket, például a 4X AGP-t már nem támogatja?

2. Szeretnék vásárolni valamilyen sulinetes videokártyát, a maximum keret rá bruttó 40000 Ft. Lehetőleg ATI vagy nVidia chipes kártya legyen. Fontos lenne, hogy támogasson pixel és vertex shadert, és jó ár/teljesítmény aránnyal rendelkezzen. Tehát a legjobbat szeretném, amit ennyiből ki lehet hozni.
Kérlek válaszoljatok! Üdv: Djviolinsilver

Kedves Djviolinsilver!

1. A 8X AGP-t támogató VGA-kártyák minden esetben visszafelé kompatibilisek az AGP 4X szabvánnyal is, tehát egy FX5600-as kártya is (8X AGP) eldöcög mondjuk egy ősöreg Intel BX chipsetes alaplapban.
2. Javaslatunk egy Radeon 9600 Pro (pl. GigaByte GV-R96P128DH) vagy 9600XT (pl. Sapphire Ati Radeon 9600XT 128 MB) chipsetes kártya. A mentőöv írásának idején előbbi megkapható bruttó 44000 Ft-ért, míg utóbbiért jelenleg cirka 48900 Ft-ot kell(ene) leszurkolni. Mire az újság megjelenik, szinte bizonyosan barátságosabb lesz mindkettő ára, mivel jönnek az új csúcskártyák... Ha belefér az XT verzió, vedd azt, de ha a Prónál maradsz, azzal sem jársz rosszul. Mindkét kártya kapható a Sulinet Expressz keretén belül. A Sulinet Expressz adatbázisban a www.sulinet.hu/ado/ vagy a www.hummezum.hu/sexpress/ oldalakon kereshetsz (utóbbi kicsit kényelmesebb).



Az nVidia már dobta az FX jelölést

DDR400 LASSABBAN

Hello!
A PC-met szeretném felújítani (Sulinetben). A kérdésem a következő. Ha veszek egy 400MHz-es memóriát, fog-e működni 266MHz-en? Mert az alaplapom könyvébe az van írva, hogy maximum ennyit tud. Másik kérdésem: az AMD 2400+ proci fog-e működni rendes órajelen? Az alaplapom egy VIA KT266 chipkészletes Shuttle AK 32L (V2.1).
Lajos Norbert

Kedves Norbert!

A DDR400-as memória gond nélkül működik DDR266-osként is, a probléma inkább az, hogy 2400+ procihoz már illenék kissé komolyabb alaplap. A gyártó honlapjának tanúsága szerint az AK32-be a következő CPU-k helyezhetőek:

AMD Duron(Spitfire) 600-950 MHz(200MHz FSB)
AMD Duron(Morgan) 1000-1300 MHz(200MHz FSB)
AMD Athlon(Tunderbird)
600-1400 MHz(200/266MHz FSB)
AMD Athlon(XP Palomino/T-bred) 1500+ - 2600+ MHz (200/266MHz FSB)

Ebből értelemszerűen az utolsó sor érdekes nekünk, itt látszik, hogy a 266 MHz FSB-jű T-bred magos 2400+ proci még simán belemegy. Ez esetben viszont felesleges a 400MHz-es DDR RAM, inkább vegyél márkás 266 MHz-est (pl.: Corsair, GeIL, Kingston, Infineon, esetleg Samsung). A DDR400-as RAM-nak csak akkor van értelme, ha már a későbbi fejlesztéseket tartod szem előtt, vagy tuningolni szeretnéd a rendszeredet (bár ennek a jelenlegi alaplapod tudása igencsak határt szab).

INTEL VAGY AMD?

Sziasztok!
Lenne egy olyan kérdésem, hogy melyik összeállítás muzsikálna jobban a játékokban, eltekintve az áraktól.
1. AMD 3000+ Barton proci, Abit AN7 alaplap, 2x512 MB Samsung DDR400 memória, MSI FX5700 Ultra videokártya
2. Intel P4 3.06Ghz proci, Abit IC7 alaplap, 2x512 MB Samsung DDR400 memória, MSI FX5700 Ultra videokártya. Válaszotokat előre is köszi, nem muszáj az újságba berakni, de mindenképp válaszoljatok!
Tsao, Zefyr

Kedves Zefyr!

Az általad vázolt két rendszer teljesítménye közel hasonló, de talán valamivel az Intel fog jobban teljesíteni a játékokban. Ezt konkrét mérések nélkül nehéz megmondani, mivel függ az alkalmazott videokártyától és attól is, hogy melyik játékban nézed. Az FX5700 Ultra viszont kevés lesz az említett processzorok bármelyike mellé, helyette inkább Radeon 9600XT-t ajánlanánk – feltéve, hogy nem ragaszkodsz túlzottan az nVidiához.

ELÉG ERŐS HŰTŐ?

Hello!
A véleményeteket szeretném kérni. Szerintetek, ha az AMD Athlon 2500+ procimat az Athlon 3200+-nak megfelelő 2,2GHz-es valós órajelen járatom, akkor a Spire WhisperRock IV hűtőventi elég lesz hozzá?
Előre is köszi!
Robi

Kedves Robi!

Nem, ez a hűtő a Thoroughbred magos XP-ket maximum 2700+ sebességig támogatja a gyártó honlapja szerint. Helyette javasoljuk a Zalman CNPS7000A-AlCu hűtőt (kb. 6500 HUF + Áfa), vagy Mr. Brutálist: a Zalman CNPS7000A-Cu-t (kb. 8000 HUF + Áfa). Mielőtt megveszed bármelyiket is, ellenőrizd, hogy befér-e a házadba (mivelhogy egyik sem éppen kicsi...), illetve, hogy megfelelő-e a processzorfoglalat körül az alkatrészek elhelyezése az alaplapodon, mert nem minden AMD-s lapra jók ezek a szerkezetek.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Támogatóink:
Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország

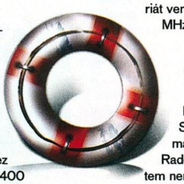
A 9600XT-en a HL2 is elkocog majd

SZAGGAT A FAR CRY

Kedves PC Guru team!
Mi lehet az oka, hogy a Far Cry demója minimum beállítások mellett 6 másodpercenként mozdul egyet játék közben? A gépem: AMD Althon 2100+ (tuningolt) processzor, 512 MB RAM, Excalibur ATI Radeon 9000 Pro 128MB videokártya, 60 GB-os merevlemez, Abit KD-7 E alaplap. Mellesleg még van 120 ezer Ft sulinetes keretem és 70-75 ezer Ft-om. Tudnátok egy-két dolgot ajánlani, amivel a Sims 2 és a Half-Life 2 szépen elfutna? Előre is köszönöm.
Király az újság, tetszik az új design meg minden.
Hű olvasótok: Horváth Zoltán

Kedves Zoltán!

Szerintünk itt a gyenge pont egyértelműen a videokártya, ilyen kiépítettségű géphez minimum 9600 Pro chipes példány dukál. Konkrét ajánlatunk: ATI Radeon 9600XT és 2x512 MB 400-as DDR RAM – ha van rá keret. (A Far Cry egyébként is szereti, ha van alatta 1GB memória.) Beszerezhetsz még egy AMD 2800+ Barton procit, s mindehhez alapnak Abit NF-7S vagy Gigabyte 7N400 PRO2 deszkát. Esetleg, ha nVidia párti vagy (és hogy senki se vádolhasson minket részrehajlással), egy FX 5700 Ultra kártya is megfelelő választás lehet (de a 9600XT-vel részrehajlás nélkül jobban jársz. – a szerk.).



MX 440-ET ELADNI?

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem: van egy Inno3D Tornado GeForce4 MX440 64MB típusú, TV kimenetes videokártyám. Namost ezt el szeretném adni (ha még lehet egyáltalán) dobozzal, tartozékokkal, szóval a bolti minőségben van minden. A kérdés az lenne, hogy ezt a kártyát milyen reális áron lehetne eladni, és van-e olyan bolt esetleg, ahol bevennék? Ja, és még egy kérdés! Van egy Abit BD7 alaplapom, a kérdés vele kapcsolatban, hogy bele lehet-e rakni 333MHz-es DDR memóriát? Előre is köszi mindent! Sz3nT Ui: Király az újság és csúcs ez a rovat!!!

Kedves Sz3nT!

A VGA-kártyádat felrakhatod valamelyik netes hirdetési oldalra (pl. www.apronet.hu), előtte nézd meg, mennyit kérnek általában egy ilyen cuccért, és ennek megfelelően lődd be a saját áradat. Előbb-utóbb biztosan elviszi valaki.
Az alaplapod maximum 266 MHz-en tudja hajtani a memóriát, vagyis belepakolhatsz akár DDR400-ast is, akkor is csak 266 MHz-en fog menni. Tehát felesleges pénzkidobás a gyorsabb modulok beszerzése, vegyél inkább DDR266-os minőségi modulokat (pl.: Corsair, GelL, Kingston, Infineon, esetleg Samsung). Kivételt képez az az eset, ha nemsokára jobb alaplapot is akarsz venni, ekkor érdemes gyorsabb memóriát venni, és amíg nincs jobb lap, addig 266 MHz-en használni őket.

VGA 50 000-BŐL

Hi Guru Team!
Szerintetek milyen videokártyát vegyek max. 50 ezer Ft keretből? A haverjaim Radeon 9200-at javasoltak, de az szerintem nem elég a most készülő játékokhoz. Én Radeon 9800-ra vagy Geforce FX5900-ra gondoltam. A segítségeteket várom! Zlátkó

Kedves Zlátkó!

Egyik ajánlatunk az Inno3D GeForce FX5900XT 128 MB TV/DVI kártya, most még 50 ezer Ft fölött van, de nem sokkal. Ha inkább az ATI-hoz húz a szíved, Radeon 9600XT-t ajánlunk, ez lehet mondjuk az Asus modellje, 128MB DDR memóriával, VIVO+DVI ki-bemenetekkel. Ennek ára jelenleg pontosan bruttó 50 ezer Ft körül mozog, plusz-minusz egy ezres. Sapphire-ból vagy Club3D-ből ilyen chipes kártyát bruttó 45 ezer Ft körül is megkaphatsz szintén 128 MB memóriával. Sem ATI Radeon 9800-at, sem nVidia FX5900-at nem fogsz kapni 50 ezer alatt (bár mire az újság megjelenik, nem kizárt), maximum 9800SE-t, de annál az általunk ajánlottak jobbak.

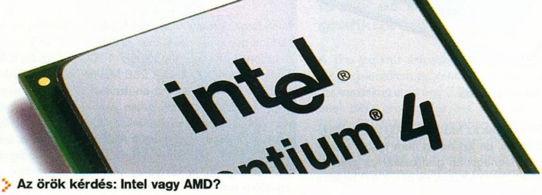
HÁZALÁS

Kedves PC Guru!
Lelkes olvasótok vagyok már több mint 5 éve, de csak most írok először. Nem tudom melyikőtök jártas ebben a témában. Számítógépházat szeretnék venni, tudom, hogy ezt mindenki a maga ízlésének megfelelően választja ki, de én mégis megkérdem. Ti milyen házat ajánltok.20-30 ezer Ft-os kategóriában? Ezek az árak táp nélkül vannak? Mindenesetre olyan ház kell, amiben elférnek az alábbiak: Pentium 4 2,4 MHz, Geforce FX5600, Asus P4S533 alaplap. Azt hiszem a többi nem lényeges. Egy plexis oldallap mennyibe kerül? Kérlek válaszoljatok!
Válaszotokat előre is köszönöm
Gadó Marcell

Kedves Marcell!

Az általad említett alkatrészeken kívül a többi sem lényegtelen ház illetve táp vásárlása szempontjából. Nem mindegy például, hogy mennyi meghajtód van, hiszen ezeknek be kell férni a házba és a tápnak is bírni kell a terhelést. Mivel nem írtál ezekről, feltételezzük, hogy átlagos kiépítettségű gépről van szó.
Ebben az árkategóriában leginkább a Chieftec házak és tápok javasolhatók – konkrétan a Chieftec DG-01BD-U házra és a hozzávaló 300W-os Chieftec tápra gondoltunk. Igen jó minőségű, megbízható darabok, és a ház, nem mellékesen, nagyon dögösen néz ki. A ház ára kb. bruttó 15000, a táp még további kb. 8500 Ft. (Ha a későbbiekben komoly fejlesztésekben – például felső kategóriás Radeon vagy GeForce kártya beszerzése – gondolkodsz, érdemes erősebb tápegységet venned.). Mint látod, ebben az esetben a ház táp nélkül kerül forgalomba, általában az árlistákban fel van tüntetve, hogy az adott ház táppal együtt vagy anélkül kerül eladásra. Plexis oldallap ehhez a modellhez nem elérhető, ilyen extrákért már sajnos mélyebben a zsebbe kell nyúlni (ez általában plusz 3-4000 Ft-ot jelent). Ilyen pl. a Chieftec DX-01BD-U típusú háza, amely bruttó 17000 Ft körül kapható. Vásárláskor feltétlenül ellenőrizd, hogy valóban az általad kiválasztott színű házat kaptad-e a dobozban! Nyugodtan kérd meg az eladót, hogy ugyan már hadd vessél egy pillantást a kéglire, és csak ezután fizess.

Mike & Cray Tyler



Az örök kérdés: Intel vagy AMD?

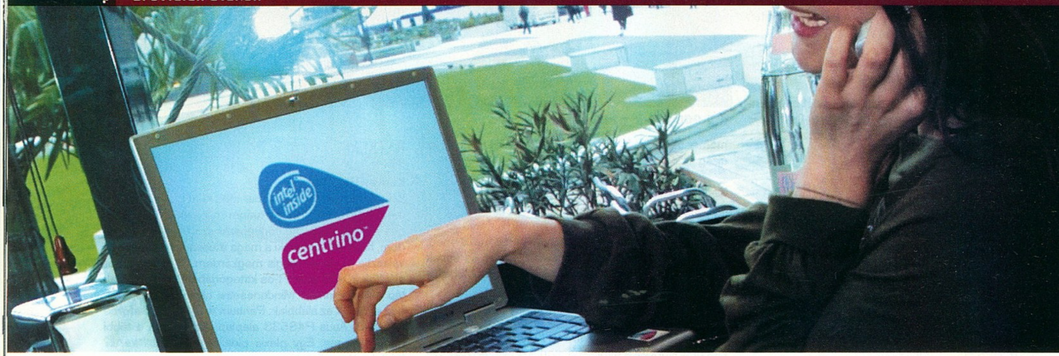
Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a *hwmentoov@pcguru.hu* e-mail címre.

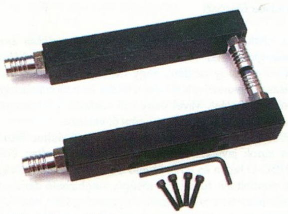
Hardver hírek

újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Dróttalan utakon



Vízhűtés merevlemezekhez



Merevlemez hűtés...

Ha a processzor és a VGA kártya megérdemli, a merevlemez miért ne kaphatna korszerű hűtést? Főleg ha figyelembe vesszük, hogy napjaink mágneslemezes tárolóegységei nem alacsony fordulatszámon üzemelnek, ezáltal melegszenek is rendesen. A HDD hűtésére eddig ventilátort, vagy éppen heatpipe hűtést használhattunk, de az Overclock Labs oldalán található általuk gyártott és forgalmazott, igen elegáns vízhűtéses megoldás is. Természetesen hasonló megoldások már léteznek, de az Overclock Labs megoldása eleganciája és egyszerűsége miatt figyelemreméltó. A vizet a lemezegység körül vezetik el, hogy a lehetőségekhez képes a legjobb legyen a hűtés hatásfoka.

... vízzel

Új processzorok az Inteltől

A világ legnagyobb lapkagyártója bejelentette legújabb processzorait, melyek ezúttal a hordozható gépeket célozzák meg. Az alacsony feszültséget igénylő 1,30 GHz-es Low Voltage Intel Pentium M, az ultra alacsony fogyasztású 1,10 GHz-es Ultra-Low Voltage Intel Pentium M, az 1,40 GHz-es Intel Celeron M és a 900 MHz-es Ultra-Low Voltage Pentium M mutatkozott be. Mindegyikük 130 nanométeres technológiával készül, és az eredeti Banias mag módosított változata. A jelenlegi Pentium M és Celeron M processzorok mindegyike 400 MHz-es rendszersínt használ, de míg előbbi 1 MB, utóbbi csak 512 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkezik.

A hagyományos Celeron M-ek 1,356 voltos működési feszültség mellett 24,5 W hőt termelnek, az ULV-k 1,004 V mellett 7 wattal büszkélkedhetnek. Az 1,30 GHz-es LV Pentium M-ek 1,180 V feszültséget igényelnek, és ekkor 12 W hőt kell róluk elvezetnünk, míg az ULV változatok itt is csak 7 wattot termelnek. A 90 nanométeres, Dothan magos processzorok májusban várhatók, de minden bizonnyal több hőt termelnek majd a gyártás körüli nehézségek miatt, mint a mostani változatok.

Mobilban is nyomul

Az 1,30 GHz-es Pentium M 284 dollárba kerül, az 1,10 GHz-es ULV változat ára 262 dollár. A Celeron M-ek ennél lényegesen olcsóbbak, az 1,40 GHz-es 130, az ULV változatok pedig 161 dollárba kerülnek. Ezzel együtt egyes eddigi ULV és LV processzorok ára csökkent. Egy német oldal szerint országukban már kaphatók a dobozos MSI Radeonok.

Már kaphatók a dobozos MSI Radeonok

Az MSI is beáll a sorba

Már fél éve olvashatunk az MSI és az ATI között létrejött megállapodásról, de azt eddig nem tudtuk eldönteni, hogy a világ legnagyobb grafikuskártya gyártója csak a számítógépgyártók számára készít ATI lapkára épülő megoldásokat, vagy dobozos változatokkal is találkozhatunk majd. Most végérvényesen eldőlt, az említett boltban ugyanis Radeon 9200 SE, Radeon 9600 SE és Radeon 9800 Pro alapú dobozos MSI kártyák kaphatók, rendre 59, 89 és 256 Eurós áron, mely nem mondható soknak.
Az MSI döntését valószínűleg az is siettette, hogy mostanában "csak" 700 ezer kártyát értékesítenek havonta, ami némi csökkenést jelent.

NVIDIA Quadro 4000

Mindössze néhány nappal az NV40 grafikus lapka hivatalos bemutatkozása után elkészült a rá épülő professzionális kártya, a Quadro 4000 is. Az NVIDIA Quadro FX 4000 kártya 256 MB GDDR3 SDRAM-ot tartalmaz, mely 1 GHz-en üzemel. Különlegessége, hogy két DVI-I csatlakozóján akár 3840×2400-as felbontású képet is kaphatunk, amely számos ipari területen jól jöhet. Az Egyesült Államok és Európa számára a PNY, Ázsiába a Leadtek, Japánba pedig az Elsa szállítja az új kártyákat. A végső fogyasztói ár egyelőre ismeretlen, de 2-3 ezer dollár közé várható.

NVIDIA GeForce 6800 hőmérsékletek

Az nV News jóvoltából egy igen fontos kérdésre kaphatunk választ, arra, hogy mennyire melegszik az NVIDIA 222 millió tranzisztorból felépülő új zászlóshajója.

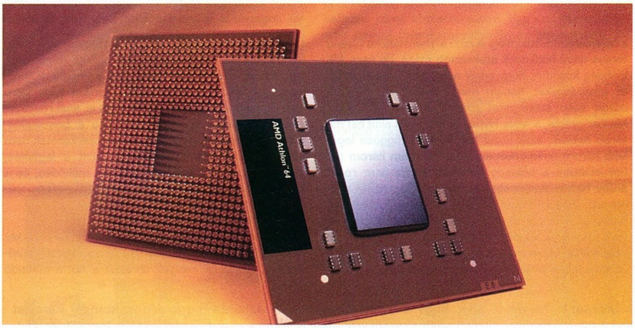
Szobahőmérséklet	Páratartalom	GPU hőmérséklet terhelés nélkül	GPU hőmérséklet terhelés alatt
22°C	70%	47°C	57°C
24°C	75%	49°C	63°C
28°C	88%	53°C	71°C

A terhelés alatti értékeket Wolfenstein Enemy Territory demó futtatása közben mérték, zárt házban. Bár semmiképpen sem mondható hűvösnek a NVIDIA legújabb megoldása, azért az eredmények bőven a tűréshatáron belül maradtak, bár a szobahőmérséklet emelkedésével jelentősen megnőtt a GPU hőmérséklete is, valószínűleg nyáron is stabil marad a rendszer külső beavatkozás nélkül is.

Hűvös Mobile Athlon 64

A CoolTechZone értesülései szerint az AMD oldaláról letölthető dokumentációk egyikéből kiderül, hogy a hamarosan megjelenő Mobile Athlon 64 2700+ hihetetlenül kevés hőt fog termelni. Mint tudjuk, a hagyományos Mobile Athlon 64-ek hőtermelése 62 W, ami igen magas egy hordozható géptől, csak a PowerNow! és a Cool'n'Quiet technológiának köszönhetően használhatók nagyobb teljesítményű megoldásokban.

A hamarosan megjelenő Mobile Athlon 64 2700+ 512 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkezik majd, és valószínűleg 1,60 GHz-en üzemel, hőtermelése pedig mindössze 35 watt, ami nagyon jónak hangzik. Az előbb említett technológiákkal felvértezve az Intel Pentium M-ekkel is felveheti a versenyt. Összehasonlításképpen: míg az 1,70 GHz-es Pentium M 24,5 wattot fogyaszt, a 2,40 és 2,50 GHz-es változatoknál ez már 30 és 35 W. Az asztali számítógépek leváltására tervezett noteszgépekhez készülő Mobile Pentium 4-ek 60-76 wattot termelnek, órajeltől függően.



A Mobil Athlon 64 nem egy forrófejű darab

Vantec LapCool a Notebookhűtő

Aki hordozható számítógéppel dolgozik, tudja, mennyi hőt képes termelni vékonynak tűnő gépe: néhány percnyi munka után a hideg asztallap is képes átmelegedni. A Vantec elegáns és hatékony megoldást kínál a probléma leküzdésére LapCool néven. A LapCool duplaventilátoros alumínium anyagú megoldást takar, erre kell a számítógépet tennünk, minden más automatikusan működik. A ventilátorok fordulatszáma változtatható (1800~2500 RPM), de maximális fordulatszámon is csak 26 dBA zajjal terhelik a környezetünket. A LapCool hátsó felébe négy USB 2.0-s Hub került, segítve munkánkat. A kivitelezés eleganciájához kétség nem fér, és eredményessége is megkérdőjelezhetetlen. A notebook legmelegebb része szinte mindig az alsó fele, amelynek következményeként néhány perc elteltével az addig csendes számítógép hűtése bekapcsol, és sajnos elég zajosan működik. A LapCool használatával mindez megelőzhető. A termék ára 40 amerikai dollár.

Hűvös elegancia

i915G és a grafikus teljesítmény

A The Inquirer értesülései szerint az i915G grafikus magja jelentősen gyorsabb lesz, mint elődei. Az előzetes tesztek szerint egy 3,60 GHz-es, Prescott magos Intel 560 processzor két 400 MHz-es Samsung DDR SDRAM társaságában 5340 pontot ért el 3DMark 2001-ben. Ez ugyan még mindig messze elmarad az nVidia vagy az ATI megoldásától, de az Intel korábbi Extreme Graphics magjainál lényegesen biztatóbb.

Új ABIT alaplapok

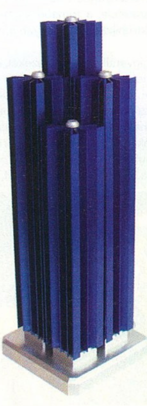
Az Abit Computer úgy döntött, még a megjelenés előtt átnevezi Socket T foglalattal ellátott termékeit, kihangsúlyozva a jelentősnek tartott technológiai előrelépést. Így a korábban AA7-Max néven ismert i925X alapú megoldás AA8-Max, az i915-ös AG7 AG8, az i865PE-re épülő AS7 pedig AS8 néven kerül a boltokba.

A cég termékmenedzsere elmondta, hamarosan befejezik az új megoldások fejlesztését, már csak a lapkakészletek végleges változatára várnak. Az ABIT utóbbi időben hirdetett „minőség mindenek felett" hozzáállása ezeken a lapokon is visszaköszön, mivel egyedi módon építették fel a processzorfoglalat körüli részt. Így például a fémoxid félvezető térvezérlésű tranzisztorok (mosfetek), a feszültségszabályzók és a huzalozás sem a megszokott.

A mai alaplapok elektronikai alkatrészei nagyon sok hőt termelnek, ennek elvezetését próbálják minél hatékonyabbá tenni, ami növeli a túlhajtási esélyeket és a termék élettartamát is. További érdekesség az északi híd hűtése, melynek ventilátora a PCI Express ×16 irányába fújja a levegőt, így a grafikus kártya hűtését is segíti.

Innovatek HTCS Radiator a hűtőtorony

Úgy látszik, a külső hűtőtornyok ötlete igen felkapott lett, mivel az Innovatek is megjelentette saját készítésű vízhűtő tornyát, a HTCS-t, ami immár hazánkban is kapható. Az Innovatek HTCS tekintélyes méretű (46 cm magas), teljesen alumíniumból készült, négy darabból álló passzív hőleadó radiátor, amit természetesen csak vízhűtéseknél használhatunk. Bár a tornyonkénti hőleadó felület jóval kisebb a Zalman megoldásánál, ezt jótékonyan ellensúlyozza a tornyok száma. Érdekes módon a Zalman egyetlen egy tornya több mint 2 kilogrammal nehezebb (és 13 cm-rel magasabb) az Innovatek tornyainál, de sebaj, valószínűleg mindkét megoldás tökéletesen végzi a dolgát. A Innovatek HTCS-t természetesen már hazánkban is megvásárolhatjuk, azonban igen mélyen a zsebünkbe kell nyúlni, ha ilyen formatervezett mesterművel szeretnénk díszíteni íróasztalunkat.

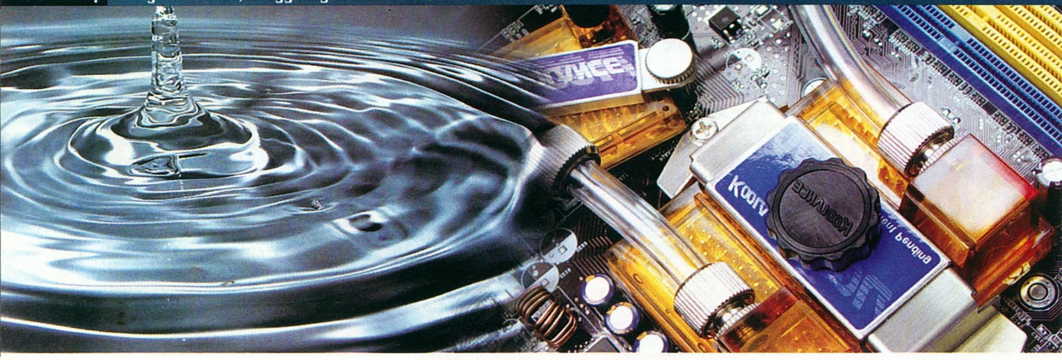


Asztali víztorony

Hűtési akadémia 3. rész

Vízhűtés - az alkatrészek

Folyadék hűtés, avagy még halkabban

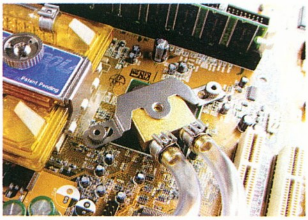


Elérkeztünk sorozatunk első olyan részéhez, melynek témája a vízhűtés. Cikkünkben összefoglaljuk, amit a témáról tudni érdemes, és megpróbáljuk az alapfogalmakat tisztázni. Sajnos komolyabb elmélyülésre nem lesz lehetőségünk, hiszen a folyadékhűtés szinte minden egyes komponense megérdemelne egy-két oldalt az újságból... Ne szaporítsuk tehát a szót, ugorjunk bele a vízbe!

Ha a léghűtésre azt mondtuk, nem egyszerű, a vízre ez halmozottan igaz. Amíg a léghűtés kiválasztásánál elég a bordára és a ventilátorra ügyelni, addig itt oda kell figyelni a CPU-, a VGA- és a lapkakészlethűtőre egyaránt. Fontos kérdés a csövek és a szivattyú kiválasztása, de rendkívül lényeges a bordák felfogatása, a hűtőfolyadék összetétele, a tömítőanyagok, a csatlakozók, a védőelektronika és ezer egyéb apróság.

hi **Nyomatékosan felhívjuk minden olvasónk figyelmét arra, hogy a házilag barkácsolt vízhűtés megoldások komoly károkat okozhatnak a gépetekben (legrosszabb esetben akár az egész számítógépetek is tönkre mehet ezért csak a kezdők majadjanak a gyári megoldásoknál.**

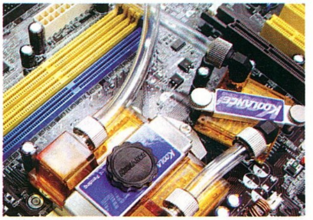
Most, hogy végigvettük az alkatrészeket, kicsit raboljuk még a türelmeteket, és visszatérünk egy gondolat erejéig múlt havi témánkhoz, a hőcsöves hűtéshez. Tesszük ezt azért, mert feltűnt a piacon egy új processzorhűtő, melyre érdemes odafigyelni. Talán emlékszik mindenki a Thermaltake hűtőjére, amit előző cikkünkben mutattunk be, de sajnos sok jót nem tudtunk írni róla. Ennek számos oka volt, de a legfőbb a teljes átgondolatlanság. A hűtő a Thermaltake Csend tornya nevű hűtőjének szakasztott mása, de nagy különbség közöttük, hogy ennél nem csak összehányták az alkatrészeket, hanem megpróbálták jól működő, mégis szép szerkezetet alkotni. A hűtőt a Cooler Master gyártja, a neve Hyper 6. A bordák alatt hat hűtőcső rejtőzik, ezek közül felfogatástól függően legalább három működőképes, azaz minimum három tud hőt szállítani a hőleadó lamellákhoz. Ez nem rossz arány, ha a múlt hónapban bemutatott Thermaltake hűtőt nézzük, ahol rossz esetben csupán egyetlen cső működik. A Hyper 6 tervezésénél odafigyeltek a talp és a hőcsövek közötti hőátadásra is. A csövek végét ellapították, így nem csak egy vékony csíkban, hanem szinte a teljes felületükön át tudják venni a hőt a talptól. Maga a talp megfelelő vastagságú, így itt is garantált a magról történő hő elvezetése. Mint látható, attól, hogy valaki divatos módszert alkalmaz a hűtésben, még nem kell, hogy gyenge szerkezetet gyártson. A küllem és a belbecs nem zárják ki egymást, így ha ez a hűtő megérkezik hazánkba, csak javasolni tudjuk majd a megvételét!



> A chipset is megkapja a magáét

Jöjjön ismét a vízhűtés! A bevált módszert követve először a vízhűtés működési elvét tisztázzuk, utána következzenek a részegységek.

A vízhűtés napjainkban egyre divatosabbá válik. Hosszú ideig a kísérletező kedvűek kiváltsága volt egy-egy saját készítésű rendszer, mostanra azonban több nagy (és néhány kisebb) gyártó kezdett vízhűtő rendszerek gyártásába. Ezek között találhatunk kompakt, hűtőfolyadékkal feltöltött rendszereket, amiket húsz perc alatt üzemkésszé lehet tenni, de olyat is, amit részegységenként kell összevásárolnunk, és a beszerelés-feltöltés a mi feladatunk. A kompakt szerkezetek nem adnak sokkal jobb teljesítményt, mint a léghűtés, előnyük azonban a majdnem zajtalan működés, és a könnyű szerelhetőség.



> Vízgazdálkodás

Mitől működik a vízhűtés?

A vízhűtés a folyadékok jó hővezető és hőfelvevő képességén alapul. A rendszerben fémből készült hűtőblokkok találhatók, melyek átveszik a hőt a hűtendő lapkáról. A blokkok belsejében vízjáratok vannak. Az ezeken keresztüláramló folyadék szállítja el a hőt a hőleadóig. A hőleadó egy radiátorhoz hasonlít, a benne található csöveken lamellák vannak, melyeken keresztül a folyadék a levegőnek adja le a hőjét. Lényeges dolog, hogy aktív elem (pl. Peltier) nélkül a vízhűtés nem tudja a szoba hőmérsékleténél alacsonyabb hőfokra hűteni a processzort vagy a videokártyát. A folyadék keringetéséért a rendszerben szivattyú felelős. Ennyi egy vízhűtőrendszer első ránézésre, lássuk most a részleteket!

A vízhűtés alkatrészei.

Blokkok

Ami léghűtésnél a borda, az a vízhűtésnél a blokk. A blokk teljesen zárt szerkezet, az esetek többségében nem találunk rajtuk hőleadó lamellákat. A hűtőközeg (a léghűtéssel ellentétben) szigorúan a belsejükben áramlik. A hőfelvevő blokknak olyan anyagból kell készülnie, aminek a hővezető képessége megfelelő. A léghűtős cikkből kiderült, hogy ár/teljesítmény összefüggést nézve a vörösréz a legmegfelelőbb anyag erre a célra. A vörösréznek egy nagy hátránya van: a megmunkálás nehézsége. A vörösréz puha anyag, forgácsolásnál kenődik, és hamar kiveszi a szerszámok élét. Megmunkálásának legkönnyebb módja a fúrás.

A GPU-nak se legyen melege

Azoknak, akik eddig nem ismerkedtek a vízhűtéssel, talán furcsa lesz, hogy a legegyszerűbb blokkok elkészítéséhez nem kell más, mint egy 16-20 milliméter magas, 5x5 vagy 6x6 centiméteres réztömb és egy fúrógép. A fúrónál nem árt, ha állvány is van hozzá, hiszen a pontos fúráshoz nem elég kezünk precizitása.

A blokkoknál lényeges a vízjáratok megfelelő kialakítása. A legegyszerűbb az U járatot elkészíteni. Ilyenkor a blokkba az egyik oldalról két zsákfuratot fúrunk (azért zsákfurat, mert nem fúrjuk teljesen át az anyagot, így lesz alja, mint egy zsáknak). Ha ez megvan, oldalról egy harmadik furattal összekötjük a két párhuzamos csövet, majd ennek az oldalsó furatnak bemenetét beforrasztjuk és el is készült az U járat. Nincs más dolgunk, mint csonkokat forrasztani a bemenetekhez, ezekre ráköthetjük a csöveket és már kézbe is foghatjuk első saját gyártású blokkunkat!

Most sokan eltátják szájukat: csak ennyi lenne? Nem, sajnos nem ennyi... Ez a blokk ugyan működni fog, ám teljesítménye nem lesz valami eget rengető. Szerencsés esetben elérhetjük vele egy léghűtő teljesítményét, ám nekünk nem ez a célunk, mi a léghűtésnél hatásosabbat szeretnénk, ráadásul sokkal kevesebb zajjal járót.

Talán furcsa lesz, de a borda kialakítása az egyik olyan problémakör, aminek megoldásában a hozzáértők is nehezen jutnak közös nevezőre. Van azonban néhány adat, melyek (talán) aranyszabályként használhatók.

A blokk külseje

Ez a fejezet csak néhány mondatot érdemel, de mivel jó odafigyelni a rendszer vásárlásánál, nem szabad kihagyni. A házi és a gyári vízhűtések között a legszembeötlőbb különbség a CPU-, esetleg a VGA-hűtőblokk kialakítása. A gyári rendszereknél lényeges kérdés a mutatós külső, míg egy házi rendszernél a hatékonyság a lényegesebb. Gyári blokkoknál gyakran találkozhatunk plexi (átlátszó műanyag) fedéllel, melyen keresztül látni lehet a belső szerkezetet. Belátható, hogy a szépségért hatékonysággal kell fizetnünk, hiszen a plexi nem a legjobb hővezető, így az áramló folyadék csak a blokk alja felől tud hőt felvenni. A házi blokkok ezzel szemben teljes egészükben rézből készülnek, hatékonyságuk ennek köszönhetően jóval nagyobb lehet, mint a mutatós gyári hűtőknek.

A blokk szerkezete

Mire kell odafigyelni egy jó blokknál? A válasz egyszerű: mindenre. Az első és talán legegyszerűbb kérdés a borda talpa. Itt is érvényes mindaz, amit a léghűtésnél már leírtunk. A talp nem lehet sem túl vékony, sem túl vastag, a legjobb a 4-6 milliméter közötti vastagság. (A

játssz velünk!
3 egyszerű lépésben..

:: keresd fel honlapunkat (www.pcguru.hu/játék)

:: töltsd ki a kötelező mezőket

:: válaszolj a kérdésekre

:: jelentkezési határidő:
2004. június 5.

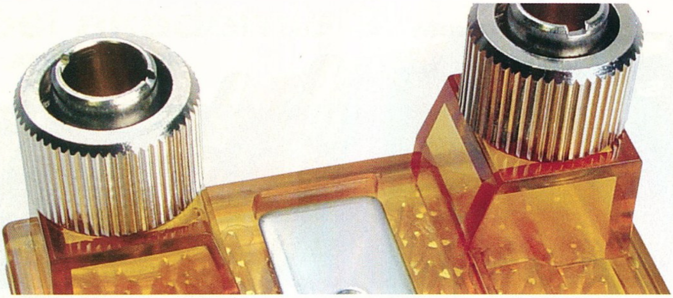
:: sorsolás:
2004. június 9.

Ebben a hónapban a PC GURU magazin kvízjátékában szerencsés olvasóink megnyerhetik a 6 db
Panda Platinum 8.0
Internet Security szoftver egyikét!

Előző játékunk nyertesének nevét megtaláljátok a weboldalunkon

A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS



csatlakozó csonkból van egyenes...

miértekre hely hiányában most nem térjünk ki, akit érdekel, lapozzon bele a két hónappal ezelőtti PC Guruba.) Következő kérdés a belső kialakítás. A blokkokat elkészítésük módszere alapján két csoportba oszthatjuk. Az egyszerűbb, ám kevésbé hatékony módszer a fúrás. Ebben az esetben készíthetünk két 10-12 milliméter átmérőjű zsákfuratot, melyeket 2-4 milliméter átmérőjű oldalirányú furatokkal köthetünk össze. Ezeknek az összekötő furatoknak a bemenetét forrasztással tüntethetjük el, így a víz az egyik zsákfuraton be-, a másikon kiömlik, közben pedig átáramlik az összekötő járatokon. A vörösrézbe nem egyszerű a furatok készítése, mivel a kisebb fúrószárakat könnyű beletörni az anyagba. A fúráshoz elengedhetetlen az állványos fúró, mellyel minden esetben merőlegesen tudunk a réztömbbe fúrni. A fúrással készülő blokkok előnye a viszonylag magas hőleadó felület, a furatok egyenletes elhelyezkedése esetén pedig a hő jó elvezetése. Hátrány a víz áramlásának kiszámíthatatlansága. Minél több a keresztirányú, a zsákfuratokat összekötő járat, annál nehezebb kikalkulálni, mennyi víz jut az egyes furatokba. Az ilyen blokk készítésénél figyelni kell, hogy a be- illetve kifolyó furat ugyanannyi vizet tudjon szállítani, amennyit az összekötő furatok összesen tudnak. Ha túl sok összekötő furat készül, nem egyenletesen fog rajtuk a folyadék átáramlani, a túl kevés furat pedig lassítja a rendszerben a folyadék áramlását.

A fúrásnál bonyolultabb, ám jóval hatékonyabb módszer a marás. Ebben az esetben a vízjáratokat sokkal körültekintőbben lehet elkészíteni. A kanyarokat szép ívesre lehet alakítani, ami lényeges, hogy elkerüljük a folyadékban keletkező örvényeket. A marással készülő blokkoknak nagy előnye még, hogy eltérhetünk a szabályos, furatokhoz hasonló vízjáratoktól, és kialakíthatunk tetszőleges csatornákat az anyagban. Akik profi szinten foglalkoznak a blokkok tervezésével, a fentieknél jóval több szempontot vesznek figyelembe. A járat kialakításán túl oda kell figyelni a járatok közötti falvastagságra, a beömlő és távozó víz csonkjainak elhelyezésére, de lényegesen javítható vagy rontható a hatásfok a nem megfelelően elkészített belső falfelületek által is. A léghűtésnél valamelyest javítható a hőleadás porózusabb anyag használatával, hiszen általa megnövelhető a hőleadó felület. Folyadék esetén ez a szabály már nem érvényes. A blokkon belül jobb a polírozott felület, hiszen nem lassítja le a folyadék áramlását, nem keletkeznek kis örvények, így nő a blokk hatásfoka. A hőleadó felület növelésének hatékony módja lehet a vízjáratban kialakított bordák sokasága. Fontos, hogy ezek a bordák csak a víz áramlásának irányával párhuzamosan futhatnak, hiszen a merőleges kitüremkedések lassítják a hűtőfolyadék áramlását.

Most, hogy kicsit jobban elmélyedtünk a blokkok világában, nézzük meg, hány blokk kell egy komplett rendszerbe. Amennyiben csak a CPU-t szeretnénk hűteni, elég egy, de dőreség lenne a vízhűtés nyújtotta előnyöket csak a processzorra pazarolni. Egy átlagos rendszer minimum három blokkot tartalmaz. Ezek a processzort, a videokártyát, és az alaplapi lapkakészlet északi hídját hűtik. Persze lehet még ennél is több bordát beszerelni, hiszen hűthetjük vízzel a videokártya memóriáját, a rendszermemóriát, esetleg a merevlemezt is. Abszolút elvetemültek a táp hűtését is vízzel oldják meg, ám ez már tényleg sikamlós terep, hiszen egy rosszul kialakított táphűtés az életünkbe is kerülhet...

Hőleadó

A hőleadó nem más, mint egy radiátor. A szerepe is pontosan ugyanaz, mint a radiátornak, hiszen a levegőt kell fűtenie. Az eltérés csupán a rendeltetésben található, hiszen a radiátort azért készítik, hogy meleget teremtsen a környezetében, a hőleadó viszont azért készül, hogy a feleslegessé vált hőt elvonja. A hőleadó egyszerű szerkezet. Nem áll másból, mint egy csőkígyóból, és a hőleadó lamellákból. A csövek anyaga jobb esetben réz, rosszabb esetben alumínium, a lamellák pedig többnyire alumíniumból készülnek, ritkábban rézből. Már írtuk, hogy a réz jobb hővezető, az alumínium viszont könnyebben adja át a hőt a levegőnek, így ezek a tulajdonságok némiképp kiegyenlítik egymást. Ha mindenképpen el akarjuk dönteni, melyik a jobb, talán a rezet kell megneveznünk, mint ideális anyagot.

Szivattyú (pumpa)

A rendszer fontos eleme a szivattyú. Ha pontosak akarunk lenni, ez a szerkezet nem is szivattyú, hanem tolattyú, hiszen nem a víz szívására, hanem felpumpálására használjuk. Hasonló motorok működnek például a mosógépekben is, ahol a szivattyú a gép legalján helyezkedik el, ahova a folyadék a gravitációnak engedelmeskedve jut el. Ezután a motor a beérkező vizet nagy erővel kinyomja. Tehát itt nem is szivattyúról, sokkal inkább pumpáról kell beszélnünk. A pumpáknak három lényeges követelménynek kell megfelelniük: megfelelő szállítási magasság, vízszállítás és felvett teljesítmény. Rossz méretezés esetén lehet bármilyen jó a rendszerünk, mégsem lesz megfelelő a hűtés. Ha a pumpa nem rendelkezik megfelelő szállítási magassággal, valószínűsíthető, hogy nem fogja megfelelő hatékonysággal keresztülnyomni a vizet a rendszeren. A folyadékszállítás mértékegysége a liter/perc, ez jelzi, hogy a pumpa mennyi folyadékot tud megforgatni adott idő alatt. A szállítási magasság és a vízszállítás mértéke összefüggésben állnak egymással, mivel minél magasabbra kell a folyadékot felnyomni, annál jobban csökken a szállított folyadék mennyisége. További odafigyelést igényel, hogy a cső átmérőjének szűkítésével is nő a nyomásmagasság, ám csökken a szállított folyadék mennyisége.

... és könyök is

Pumpából kétfélét használhatunk, az egyik a vízben, a másik a vízen kívül üzemeltetendő (léteznek vegyes darabok is, amelyek mindkét környezetben jól érzik magukat). Az olcsó, belépő szintű rendszerek általában vízben működő pumpát használnak. Ennek több oka van. Költségcsökkentés miatt a pumpát a víztartályba építik bele, így megspórolják a víztartály árát, és kevesebb lesz a cső a gépben. A víztartályra máskülönben feltétlenül szükség van, mivel ezek a rendszerek viszonylag kis hőleadót használnak, így a tartály használata nélkül nagyon kevés folyadék lenne a rendszerben.

Hűtőfolyadék

Talán többeknek feltűnt, hogy bár a cikk vízhűtésről szól, igyekeztünk kerülni a víz szót. Ennek oka rendkívül egyszerű: a víz- vagyis folyadékhűtők egyik legnagyobb ellensége a csapvíz! Mivel a rendszerek, a blokkok majdnem teljesen zártak, nehéz a tisztításuk. A szűretlen csapvíz rengeteg oldott ásványi anyagot tartalmaz, ezen kívül hajlamos az algásodásra is. Az ásványi anyagok lerakódnak a blokkok vízjárataiban, a csövek hajlataiban és a pumpában – a lerakodó anyagot nevezi a köznyelv vízkőnek. A vízkő lassítja a folyadék áramlását, és tönkreteszi a mozgó alkatrészeket, így a pumpát is. Az algásodás legalább annyira káros, mint a vízkő, ráadásul a bealgásodott víz előbb-utóbb rohadni kezd, és érett sajtokat megszégyenítő szagot áraszt...

A fenti problémákra természetesen van megoldás. A vízkő lerakódása megakadályozható desztillált víz használatával, az algásodás és a papucsállatkák elszaporodásának elkerüléséhez pedig elegendő egy kis fagyállót a vízbe keverni. A fagyálló legyen jó drága – az olcsó löttyök előszeretettel eszik meg a tömítéseket és a gumicsöveket!

A vízhűtéssel foglalkozó cikk itt véget ér, de a jövő havi számban folytatjuk a témát. Összeállítjuk majd papíron az eddig bemutatott alkatrészeket, és górcső alá veszünk egy nagyon jól sikerült házi vízhűtést, valamit két gyári készletet. Találkozunk a jövő hónapban!

A Hűtési akadémia első két részét a PC GURU 2004/4-es és 5-ös számában találjátok.

Tárnok Zoltán

4 teljes játék + 3 DVD + 3 CD
ára: 2996 Ft
PC GURU
szórakoztató informatikai magazin 2004. május
ÚJ! > JÁTÉKKOLLEKCIÓ
PC GURU 2004/03 + 1DVD +1CD
FAR WEST
> GAZDÁLKODJ OKOSAN A VADNYUGATON
Már kapható az újságárusoknál!
PC GURU 2004/02 + 1DVD + 1CD
SOLDIERS OF ANARCHY
> HÁBORÚS STRATÉGIA MAGYARUL
PC GURU 2004/01 + 1DVD + 1CD
ARX FATALIS
> 2002 LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA
DEFENDER OF THE CROWN
> KLASSZIKUS STRATÉGIA
VOGEL Publishing Kft. Budapest
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
PC GURU játékkollekció május
CSAK 2996 FT!

nVidia GeForce 6800 vs. ATI Radeon X800

Új grafikus chipek

Ruby az ATI új poligon üdvöskéje

Hatásszünet

Nehéz idők jártak az nVidiára az utóbbi másfél évben. Az ATI új architektúrája először a csúcskategóriában taszította le a GeForce-okat a trónról, majd az R3xx alapú középkategóriás kártyák (9500-9600) megérkezésével az nVidia piaci uralma is megtört, és a cég a harmadik helyre szorult vissza (az Intel továbbra is stabilan vezet az integrált VGA-s alaplapi chipkészletek eladásainak köszönhetően). Egy hazai internetes fórumon végzett gyors felmérés alapján az R3xx Radeonok a honi játékos társadalomban is masszív dominanciára tettek szert.
Jen-Hsun Huang és csapata természetesen nem hagyta magát, de a sorozatos csúszások után bevetett NV30 és 35 alapú kártyák fájdalmasan kevésnek bizonyultak; az internetes hardveroldalakat pedig sem erővel, sem a tesztprogramok manipulálásával nem sikerült elhallgattatni (már amelyiket – egyik-másik online magazinban azért alaposan megrendült a bizalmunk). Az nVidiás illetékesek esze azonban szerencsére nem ment el teljesen, és a színfalak mögött vadul dolgoztak a sokkal ígéretesebb ellencsapáson: az NV40-es architektúrán.

Eközben azonban a kanadaiak sem pihentek meg babérjaikon, sőt újabban ki sem látnak a sok tennivalóból: a most bemutatkozó új Radeon chipen kívül keményen dolgoznak a talán még az idén megjelenő R500-on, valamint az új Nintendo konzol és az Xbox2 grafikus chipjén is. Ki sokat markol, keveset fog, tartja a mondás – ha viszont az ATI elkapja a ritmust, igazi sikersorozat is lehet belőle. Lássuk tehát a címvédő mérkőzés két versenyzőjét: a piros sarokban a Radeon X800 készülődik, a kékben pedig a GeForce 6800 melegít...

> "Az ATI-nál már dolgoznak az idén megjelenő R500-on és az Xbox 2 grafikus chipjén is"

Specifikációk

Az új nVidia architektúra már a nevében is igyekszik tiszta lappal indulni, ezúttal nemcsak a számozás maradt el, hanem a rossz emlékű FX jelző is. A tervezési folyamatot is szerény és önkritikus hozzáállás jellemezte, ennek kezdete nagyjából a Radeon 9700 megjelenésének környékére tehető. A mérnökgárda a jelek szerint az ATI tervezési filozófiáját igyekezett ötvözni a GF-FX erősségeivel (mert azért voltak ilyenek is), továbbá nagy hangsúlyt fektettek az új feature-ök implementálására; így a GF6800 az első olyan GPU, ami teljes mértékben támogatja a DirectX9 3.0-s pixel és vertex shadereit.

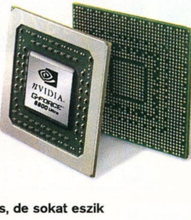
Az eredmény jellemzésére nehéz megfelelő szavakat találni: 222 millió tranzisztorból áll, amivel bátran pályázhat napjaink egyik legnagyobb chipjének címére. A gigászi szilíciumhegy a bejáratott 0,13 mikronos gyártástechnológiára épül, így nem meglepő, hogy a csúcsváltozat órajele (400MHz körül) is alacsonyabb a korábbi FX chipeknél. Ezt azonban bőségesen ellensúlyozza az új megközelítés, amely a fokozott párhuzamosítást helyezi előtérbe. Az NV40 ugyanis tizenhat rendelő futószalagot tartalmaz, ami az FX-ekének négyszerese! Mindennek sajnos ára is van: a gyártási hibák fokozott veszélye gyenge kihozatalt és magasabb árat eredményezhet. Ami még rosszabb, a GF6800 tápfeszültség-igénye és hőtermelése is fenomenális: nem kevesebb, mint 120 wattot igényel, tehát kettő darab Molex tápcsatlakozó található a kártyán.

Az ATI tervezési megközelítése ennél a generációnál bevallottan egyetlen területre koncentrált: a minél magasabb teljesítményre. Ennek jegyében a lehető legfejlettebb gyártástechnológiát választották, hogy magasabbra húzhassák a GPU órajelét: a rézvezetős, low-k dielektrumos, 0,13 mikronos chip 160 millió tranzisztorból áll (viszont az ATI ebbe nem számol bele minden alkatrészt, az nVidiával ellentétben!). Mindezt legalább 500 MHz körüli sebességen akarják hajtani, és ez a chip is 16 pixel futószalagot tartalmaz (a Monkey Island-klasszikust idézve: Yikes!).

A memória frontján mindkét gyártó az új generációs GDDR3-szabványú chipeket választotta, ezek a változatos technológiai újításoknak köszönhetően 500 MHz-es, vagy még nagyobb frekvencián tudnak üzemelni. Az effektív órajel ennek továbbra is a duplája, így a rendelkezésre álló sávszélesség legalább 30 GB lesz másodpercenként. Az ATI egyébként szívesen emlegeti fel a szabvány kifejlesztésében játszott szerepét, és azt is, hogy nagylelkűségi rohamukban az egészet szabadon elérhetővé tették a konkurencia számára is. Ami azt illeti, büszkék is lehetnek rá, hiszen kevesebb alkatrész kerül így a videokártyára, és a memóriachipek fogyasztása is alacsonyabb lesz. A 256 MB memória most már természetes tartozéka a csúcsmodelleknek (GF 6800 Ultra, Radeon X800 XT), de még idén számíthatunk az első fél gigás videokártyára is. Hasonló egybeesés, hogy mindkét gyártó tervezi az enyhén hibásra sikerült chipek piacra dobását középkategóriás kártyaként, 12 vagy 8 működő pixel futószalaggal és alacsonyabb GPU, illetve memória órajellel.

Shaderek

A DirectX9 megjelenése óta eltelt másfél év elég volt ahhoz, hogy a mai játékokban általános legyen a szabadon programozható shaderek használata. Az új generációs GPU-k ezt a trendet viszik tovább, egészen elképesztő számítási teljesítményt kínálva. A részletes elemzésnek várhatóan külön cikket szentelünk a közeljövőben, most csak átfutunk a két chip képességein.



Erős, de sokat eszik

Specifikációk

	Radeon 9800 XT	Radeon X800 XT	GeForce FX 5900 Ultra	GeForce 6800 Ultra
Kódnév	R380	R420	NV35	NV40
Gyártástechnológia	0.15 mikron	0.13 mikron low-k	0.13 mikron	0.13 mikron
Tranzisztorszám	110 millió	160+ millió	135 millió	222 millió
Chip órajel	412 MHz	500+ MHz	450 MHz	400 MHz
Memóriabusz	256 bit DDR	256 bit DDR3	256 bit DDR	256 bit DDR3
Órajel	365 MHz	500+ MHz	425 MHz	550 MHz
Memória-sávszélesség	23,4 GB/sec	30+ GB/sec	27,1 GB/sec	35,2 GB/sec
AGP	8x	8x	8x	8x
Pixel pipeline-ok száma	8	16	4 / 8 Z-stencil	16
TMU-k száma	8	16	2	16
Textúra / menet	16	16	16	16
Fill rate	3300 Mpixel/sec	8000+ Mpixel/sec	1800 Mpixel/sec	6400 Mpixel/sec
Fill rate / dual textúrázás	1650 Mpixel/sec	4000+ Mpixel/sec	1800 Mpixel/sec	3200 Mpixel/sec
Fill rate Z / stencil	3300 Mpixel/sec	16000+ Mpixel/sec	3200 Mpixel/sec	12800 Mpixel/sec
Max shader művelet / órajel	24	80	12	64
Vertex shaderek száma	4	6	1	6
Poligonszám	325 millió vertex/sec	750+ millió vertex/sec	315 millió vertex/sec	580 millió vertex/sec

Az nVidia a már említett PS/VS 3.0 kompatibilitás jegyében tovább finomította a már egyébként is sokoldalú futószalagokat: a vezérlési szerkezetek (ciklusok, elágazások) teljes körű támogatása mellett megjelent a vertex shaderben a textúraelérés, és egy sor apróbb újítás az adatok manipulálására a pixel shaderekben. Alaposan megnövelték a számítási kapacitást is:

A GeForce 6800 és az X800 közötti teljesítménykülönbség egyelőre nem ismert. A két chip architektúrája azonban hasonló megoldásokat hordoz.

a vertex shader egységek számát hatra növelték, a pixel shadereket pedig alaposan áttervezték. Az NV35-höz hasonlóan itt is egy textúrakoordináta ALU és egy shader ALU található egymás után kötve, de itt már a textúra ALU képes teljes értékű shaderként is működni. Az újdonság az, hogy az R300-hoz hasonlóan ezek a SIMD egységek is képesek két egyidejű műveletre nem teljes méretű adatokon, így órajelenként akár négy különböző utasítás is végrehajtható. Textúra-feldolgozáskor viszont ez az érték a felére csökken az első ALU lefoglaltsága miatt.

Az ATI tervezőgárdája a jól bevált elődre épített, így az X800 shaderei a korábbi Radeonok finom továbbfejlesztésével és optimalizálásával készültek. A vertex shaderek száma itt is hat, bár képességeik elmaradnak a GeForce-étól; a magasabb órajelnek köszönhetően azonban jóval nagyobb a teljesítményük. A pixel shaderek képességei nem bővültek érdemben, a teljesítmény azonban annál inkább: egy textúra ALU, valamint két-két vektor és skalár shader ALU található minden pixel futószalagban. Az X800 tehát órajelenkénti négy különböző shader utasítás végrehajtására képes – és még ezen felül egy textúracím-utasításra is. Mindehhez hozzácsapva a magasabb órajelet, a GF6800-nál jóval magasabb nyers számítási kapacitás az eredmény.

Textúrafilterezés és antialiasing

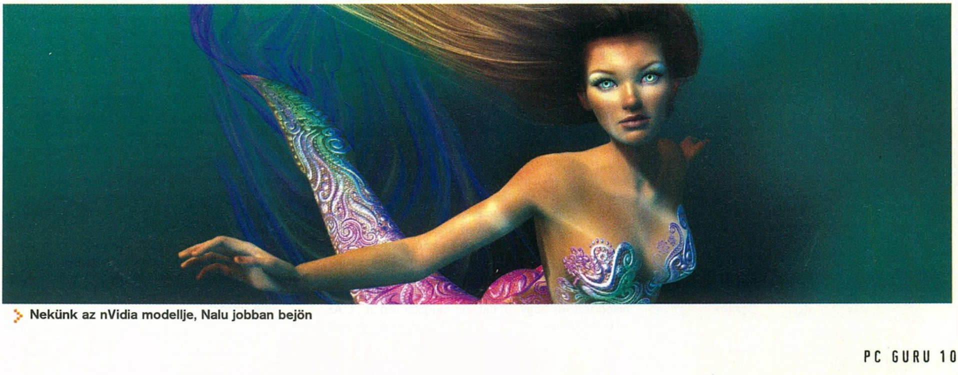
Mindkét chip futószalagonként egy-egy textúraolvasó egységet tartalmaz, igazodva ahhoz a tendenciához, hogy a shader programokban gyorsabban növekszik az utasítások száma a felhasznált textúrákénál.
Az nVidia chip főbb újításai az anisotropic filterezést érintik: itt már elérhető a 16x mód is, és megjelent egy,

Techdemók csajjai

A videokártyák vásárlóinak túlnyomó többsége az erősebbik nem képviselője, és általában fiatal, így aztán nem túl meglepő, hogy mindkét gyártó lelkes követője a „reklámozz nővel" filozófiának. Az új csúcshardver képességeinek minél látványosabb bemutatására is egy-egy virtuális hosztesszel készültek, a megközelítés azonban már eltérő.

Az nVidia új arca a tündér Dawnhoz hasonlóan meselény: Nalu, a sellő. Szokásukhoz hűen ebbe az egy szereplőbe adtak bele apait-anyait, így aztán csak a vízben lebegő hajkorona 150 ezer poligonból áll, bőrén pedig a legfejlettebb pixel shaderek variálják a pikkelyeket.

Az ATI más megközelítést választott, és egy jövőbeli játék engine bemutatójaként is felfogható rövid akciófilmet készíttetett egy animációs stúdióval. A hősnő neve Ruby, és önmagában valamivel kevésbé részletesebb karakter (80 ezer poligon), viszont a háttérrel és a többi szereplővel már elég impozáns mennyiségű poligon található a jelenetben (akár 400 000-nél is több), és mindez valós időben, de már-már renderelt minőségben fut X800-on. A harci jeleneteken és párbeszédeken túl változatos shaderekkel igyekszik a leendő vásárlókat lenyűgözni a techdemó – na meg persze a hősnő testhezálló öltözékével...



Nekünk az nVidia modellje, Nalu jobban bejön

Vertex shader

	DirectX 9	Radeon X800 XT	GeForce 6800 Ultra
Verzió	2.0	2.0+	3.0
Max. végrehajtható utasítás	65535	65535	65535+
Max. utasításszám	256	256	512+
Predikáció	-	-	+
Temp regiszterek	12	32	32
Konstans regiszterek	256	256	256+
Statikus vezérlési szerkezetek	+	+	+
Dinamikus vezérlési szerkezetek	-	-	+
Vertex textúrázás	-	-	+

Pixel shader

	DirectX 9	Radeon X800 XT	GeForce 6800 Ultra
Verzió	2.0	2.0+	3.0
Textúrák	16	16	16
Függő textúraolvasások	4	nincs info	korlátlan
Max. textúra utasítások	32	512	korlátlan
Max. utasításszám	32 + 64	512+	512+
Max. végrehajtható utasítás	96	1536	65535+
Predikáció	-	-	+
Konstans regiszterek	32	32	224
Temp regiszterek	12	32	32
Dinamikus vezérlési szerkezetek	-	-	+
Ciklusregiszter	-	-	+
Face regiszter (2 oldalú megvilágításhoz)	-	+	+
F-buffer támogatás	-	+	-
3Dc textúra-tömörítés	-	+	-

az ATI megoldásához hasonló, dőlésszögérzékeny és ennek köszönhetően gyorsabb AF megvalósítás is. Nagy örömünkre szolgál, hogy a „brilinear" néven elhíresült, butított (és a tesztekben csalásnak minősülő) trilinear filtering mostantól driverből letiltható. Végre-valahára előrelépés tapasztalható antialiasing terén: a GF6800-on 4x módban is megérkezett a Rotated Grid mintaelrendezés (lásd PC Guru 2004/3), ami jelentősen javítja a képminőséget. Érthetetlen módon az ennél finomabb AA üzemmódok közül csak a 8xS különösen lassú változata áll rendelkezésre, amelynek képminősége sem tűnik túl jónak.

Az ATI a textúrázás terén hozta az eddigi formáját, AA-nál viszont bevezettek egy érdekes újítást: a Temporal (időbeli) Antialiasing minden második képkockánál váltogatja az AA mintavételezési pontokat. Az ATI elmondása szerint ez a gyakorlatban megduplázza az AA képminőségét (a 2x mód 4x-nek minősül, a 4x 8x-nek stb.), de ehhez magasabb FPS-re van szükség, valamint nem árt bekapcsolni a V-sync opciót. Erre aztán különösen érvényes az, hogy a puding próbája az evés – érdekes ötlet, de egyelőre nem nagyon lehet megítélni. Egy másik apró újítás a Z/stencil bufferbe való írás gyorsítását eredményezi: ha nem kell textúrázni, az X800 is képes órajelenként két pixelt kirakni futószalagonként, azaz összesen 32 írást tud produkálni. Emlékeztetőül: ez volt az a feature, amire fel az nVidia nyolc futószalagot „mesélt bele" az NV30-ba (és ami természetesen megtalálható az NV40-ben is).

Egyebek

A kártyák egyéb 3D-s képességekkel is rendelkeznek, bár az NV40 Ultrashadow eljárása nem újdonság: az egyre több játékban alkalmazott stenciles árnyékok feldolgozását hivatott gyorsítani, egyelőre kérdéses sikerrel. Fontos előrelépés, hogy a teljes pixel futószalag képes 16 bites lebegőpontos precizitással dolgozni, beleértve a textúrafilterezést és a framebuffer kezelését is. A chip remekel a HD felbontású videó (MPEG, WMV9 stb.) feldolgozásában is, amihez külön integrált videoprocesszorral rendelkezik – a HDTV hazai elterjedése viszont nem ebben az évtizedben várható...

Az ATI a már megszokott módon, a pixel shaderek alkalmazásával valósítja meg a HD videó kezelését (Videoshader néven), de ennél sokkal hasznosabb nekünk a Hyper-Z továbbfejlesztése. A másik, igencsak előremutató újítás a 3Dc textúratömörítési szabvány megjelenése, ami elsősorban az újabb játékokban használt normal mapeket érinti. Az 1:4-es tömörítési aránynak köszönhetően sokkal több és nagyobb ilyen textúrát lehet majd használni – de az elterjedéséhez nem árt, ha az nVidia is támogatja majd. Az ATI mindenesetre igyekszik a fejlesztők kedvében járni, és folyamatosan frissíti a különféle szoftvereket, fordítókat és egyéb eszközöket. A pixel shaderek precizitása viszont maradt 24 bites, szemben az nVidia 32 bites shadereivel.

Konklúziók

Ámulunk és bámulunk az új chipek láttán: számítottunk ugyan a teljesítmény növekedésére, de a 16 futószalag ilyen gyors bevezetése váratlan meglepetés. Az első tesztek alapján már a mai játékokban is kb. kétszeres a sebességnövekedés, bár ennek megmutatkozásához többnyire 1600x1200-as felbontás, 4x AA és 8x AF együttes bekapcsolására van szükség. A megnövelt shader számítási kapacitás pedig az új generációs játékokban még ennél is komolyabb hatással lesz a teljesítményre. Érdekes dilemma a 3.0-s shaderek kezelése: az nVidia gratulációt érdemel az előremutató technológiáért (és hogy ezúttal van mögötte erő is...). Az ATI lemaradása viszont átmeneti, és legfeljebb egy évet kell csak várnunk a 3.0-s Radeonokra. Már ha érdemes egyáltalán várni – egyelőre nem tudni, vajon az 1.4-es pixel shader sorsára jutnak-e ezek az újítások, vagy megvalósul a támogatásuk belátható időn belül. Mi inkább előbbire tippelnénk, hiszen mire kijönnek az új technológiát igénylő játékok (Unreal Engine 3 esetleg?) addigra ezek a kártyák már az elavult szintet jelentik majd.

Hogy még érdekesebb legyen a helyzet, a két gyártó közötti döntést egy másik tényező is befolyásolhatja, ami sokkal érzékenyebben érintheti a felhasználót a shaderek verziószámánál. Az nVidia 480 wattos tápegységet javasolt a GF 6800U teszteléséhez, ami egyenesen hajmeresztő követelmény, bár állítólag karcsúbb tesztgépben 300 watt körüli kakaó is elegendőnek bizonyult (legalábbis a bootoláshoz...). Az ATI természetesen nem habozott rájátszani erre a hendikepre, az X800-ast ugyanis 250 wattos tápokkal felszerelt barebone-okban mutatták be. Ez egyébként egyáltalán nem is olyan vicces, hiszen erős procival párosítva az nVidia kártya irdatlan nagy és zajos hűtést igényel, a fogyasztás pedig megnöveli a villanyszámlát. Részünkről túlzottnak tartjuk ezt az árat a kétségtelenül impozáns teljesítményért – aki mindenképpen nVidia kártyát akar, inkább elégedjen meg kisebb változattal, vagy várja meg a fejlettebb gyártástechnológiára épülő, környezetbarát NV45 őszre jósolt érkezését. A verseny mindenesetre egyre izgalmasabb – folytatása következik!

LY

Az X800 hasít mint a szél

Szótár

ALU
Aritmetikai és Logikai Egység, azaz a tényleges matematikai számításokat végző áramkörök neve. Leggyakoribb képességeik az összeadás, szorzás, illetve a GPU-knál gyakori vektoros adatok esetében bizonyos speciális műveletek (pl. vektori szorzat, skaláris szorzat előállítása).

Shader
A renderelt számítógépes grafika (CGI) világából átvett kifejezés, ami alapvetően az anyagi jellemzők (szín, mintázat, átlátszóság, fényvisszaverés stb.) meghatározására szolgáló egyszerűbb programot jelenti. A grafikus hardverek világában shaderként emlegetik azokat a SIMD felépítésű műveletvégző egységeket is, amelyek a shader programok futtatását végzik.

Normal mapping:
A bump mapping speciális változata, ahol a tárgy felületének látszólagos eltorzítása nem csak a felszínnel merőleges irányba (a normálvektor irányába) lehetséges, hanem bármerre. Ezzel a módszerrel lehetséges például nagyon nagy felbontású modellek felületének részleteit alacsonyabb poligonszámú modellekre többé-kevésbé átültetni. Első alkalmazója a Doom 3 engine volt, de mára már egyre több játékban találkozhatunk vele (pl. Far Cry).

Futószalag kvartett

A renderelő futószalagok összetettségének növekedése miatt a hardvergyártók különféle optimalizációkat vezettek be a közelmúltban, ezek egyike a quadok alkalmazása. Ez azt jelenti, hogy a futószalagokat négyesével összekötik, és így sok összetett áramkörből csak negyedannyit kell a chipbe pakolni. A quad futószalagok viszont mindig csak ugyanazon a 2*2 pixeles négyzeten tudnak dolgozni, ami egy sor következménnyel jár.

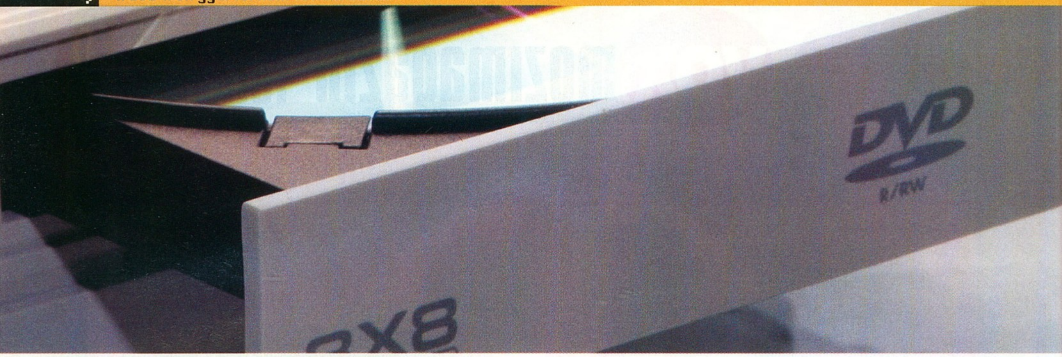
Például ha az éppen feldolgozott poligon ebből csak egy pixelen látszik, három futószalag semmit sem fog csinálni; továbbá a nem látható pixelek kiszűrése is csak négy pixeles blokkokban történhet. Cserébe viszont több futószalagot lehet a chipre rakni, és napjainkban még nem okoznak komoly lassulást a fent említett hátrányok.

Legyél Te is
paparazzo!
VOX mozimagazin® fotópályázat!
A legjobb kép készítőjének!
50.000 Ft
Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére
és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a VOX mozimagazin®
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!
smart forfour
06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869
Rádió Danubius
VOX ONLINE
576
www.576.hu
TCM
TURNER CLASSIC MOVIES
x-trend
notebook

8x DVD írók - Prohardver! rovat

Adattárolás gyorsan és nagykanállal: kilenc DVD-író tesztje

A DVD írók gyártói nem tétlenkednek



A számítógépben ott csücsül a 120 GB-os merevlemez, és még sincs hely a nyaralásból hazahozott ezernyi digitális fényképnek, filmanyagnak? Agyunkra ment, hogy a legújabb játékok 5-6 CD-n jelennek meg, és állandóan cserélgetni kell őket? Izmos férfikar és egy könyvtáros birkatürelme szükségeltetik, ha a házi CD-archívumban keresünk egy régebbi lemezt? Kell egy gyors és kényelmes adattárolási megoldás? DVD író! Jó-jó, de melyik? A kérdés eldöntésére megvizsgáltunk kilenc eléggé gyors DVD írót...

Mielőtt belevágnánk a teszteredmények ismertetésébe, foglaljuk össze, hogyan és miért alakult ki a DVD formátum, milyen problémákba ütközhetünk DVD írással kapcsolatban. 1995-ben egyesítették erejüket a piacvezető szórakoztatóelektronikai cégek, hogy megalkossanak egy olyan közös adathordozó-szabványt, ami leváltja az addigra már szűkösnek mutatkozó CD (compact disc) formátumokat. 1996 augusztusában a HP, Philips, Pioneer, Sony, Toshiba és további megacégek közreműködésével megszületett a DVD Video Book, elsősorban jó minőségű film- és hanganyag tárolására, mert legelőször ezen a területen bizonyult kevésnek a CD nyújtotta 700 MB tárolókapacitás. Nem kellett sok idő (egy év) ahhoz, hogy az új tárolóeszköz átszivárogjon a PC-s világba. 2000-re már rögzültek a mai DVD-ROM (csak olvasható), DVD-R és DVD+R (egyszer írható) és DVD-RW és DVD+RW (többször írható) formátumok, mind 4,7 GB-os maximális kapacitással és egyrétegés kialakítással. A lemezek befogadóképessége további adatrétegek használatával növelhető. A szabvány szerint a lemez mindkét oldalán 8,5 GB adat tárolható két-két rétegben, ami összesen 17 GB – vagyis több mint 24 CD tárolókapacitása!

Előkészületek

A nagy kapacitású adathordozóval előjött a FAT32 fájlrendszer egy eddig kevéssé zavaró korlátja: a régebbi fájlrendszer nem tud teljes DVD méretű állományt (DVD-ről lementett image file) kezelni. Ezért érdemes NTFS-t alkalmazni, ahol a maximális fájlméret korlátja valahol a csillagos ég környékén mozog, de egyszer bizonyosan kinőjük majd azt is.

Vásárlás után jó, ha azonnal aktualizáljuk az író firmware-jét, azaz vezérlőprogramját. Ez tesztünkben sem bizonyult fölöslegesnek, ugyanis így több egység láthatóan egyenletesebben olvasott, és kevesebbet rontott írás közben, mint azzal a szoftverrel, amivel érkezett.

Mindenféleképpen kötelező letölteni az íróprogram (a mi esetünkben a Nero) legújabb változatát is, rengeteg problémát kerülhetünk ki ennek használatával. A programok frissítései általában már a legújabb CD- és DVD-írókat is támogatják. Nekünk sikerült saját bőrünkön is tapasztalni ennek szükségességét, ugyanis tanulópénz gyanánt majd fél tucat lemezt amortizáltunk le a régebbi (egy-két hónapos!) változat használata miatt.

A DVD-k esetén az alap átviteli sebesség 1,385 MB/s, ami durván kilencszeres CD olvasási sebességnek felel meg. Értelemszerűen ezzel a számmal kell szorozni az egységek sebességét. A nyolcszoros író már 11 MB-nál is többet ír másodpercenként, ez bizony 73-szoros (!) CD-sebesség, és nemsokára jönnek a 16-szoros írók...

A fene nagy sebesség miatt újabb problémába ütköztünk: heteken keresztül próbáltunk megfelelő sebességű írható DVD-lemezeket szerezni, de egyszerűen reménytelennek bizonyult a helyzet. Természetesen az lett volna igazán érdekes, hogy milyen gyorsan és milyen minőségben írnak ezek az írók – ám hiába is tártuk volna az eredményeket a nagyérdemű olvasó elé, ha amúgy sem lehet beszerezni megfelelő sebességű nyersanyagot a készülékekhez. Ráadásul június-július környékére már 16-szoros írókat ígérnek, holott még tőlünk nyugatabbra is bizony igen rapszodikus a felhasználók (és főleg íróik) igényeinek kielégítése e téren.

A végül felhasznált írható lemezek a TDK és a Princo termékei voltak, az újraírható lemezek a Fuji és a TDK termékpalettájából kerültek elő. Ezek voltak a leggyorsabban írható/újraírható, de főleg beszerezhető nyersanyagok.

Tesztkörnyezet:

Az írókat egyenként átlagosan körülbelül 140 percen keresztül folyamatosan foglalkoztattuk, igen keményen:

DVD-R lemez írása
DVD+R lemez írása
DVD+RW lemez írása és teljes felületű törlése
DVD-RW lemez írása és teljes felületű törlése
438 MB-os zenei CD grabbelése
Gyári DVD-film rippelése
Gyári DVD-lemez olvasási tesztje
Referencia DVD-R lemez olvasási tesztje
Referencia 700 MB CD-R lemez olvasási tesztje

Az íráshoz az Ahead Nero legújabb változatát (6.3.1.6) használtuk. Az olvasási sebességet és az írott anyag minőségét a Nero CD-DVD Speed programocskával vizsgáltuk. Ez a program ugyan külön is letölthető (ingyenesen) a Nero honlapjáról, de aki a komplett íráshoz szükséges csomagot már beszerezte, annak nem kell ezzel bajlódnia, mert az ezt a szoftvert is tartalmazza. Zenei CD-lemezünk grabbeléséhez a CDEX névre hallgató programot vettük igénybe. Film másolásánál DVD Decrypterrel elkezdtük rippelni egyik kedvenc filmünket (Galaxy Quest), mérésünk eredményét az első öt perc után rögzítettük. A megírt anyagok minőségét, olvashatóságát a Toshiba nagyszerű SD-M 1802 típusjelzésű DVD-olvasójával mértük, amely a mai napig szinte verhetetlen úgy minőségben, mint csendes működésben. Sajnos látni fogjuk, hogy akadtak problémás esetek is. Ezeknél, hogy kellően biztosak lehessünk a minőség megfelelő ellenőrzésében, egy Pioneer DVR-A07XLA DVD-írót is bevettünk a vizsgálódásba.

hi **Vásárlás előtt érdemes figyelni arra, hogy a nyolcszorosnak hirdetett DVD írók nem mindegyike képes a plusszos és mínuszos lemezeket is nyolcszoros sebességgel írni. Az írási sebesség azonban nem minden, az olvasási képességek is fontosak.**

Nyolcszoros DVD írók

Gyártó	Aopen	Asus	BTC	LG	Mercury	MSI	NEC	Pioneer	Teac
Típus	DRW8800AAN	DRW-0804P	DRW1008IM	GSA-4081B	KOB DV-W8X	DR8-A	ND2500A	DVR-A07XLA	DV-W58G
BIOS verzió	1.1A	1.08	0357	A101	0055	130D	1.06	1.12	H4S2
Honlap	www.aopen.com	www.asus.com	www.btceurope.nl	www.lge.com	www.kobian.com	www.msi.com.tw	www.nec.com	www.pioneerelectronics.com	www.teac.com
Beszállító	Sowah	Pulsar	Napfény	Komel	Mercury Hungary	MSI	Case	Komel	Bluefish
Értékelés									
Végeredmény [pont]	92.47	65.99	70.58	60.08	69.79	83.84	92.28	66.04	68.04
Írási sebesség [pont] (65%)	100.00	50.77	61.53	59.23	60.00	85.38	100.00	50.00	56.92
Olvasási sebesség [pont] (25%)	89.86	97.33	99.29	50.00	100.00	85.05	88.97	94.31	84.16
Grebbelési (DVD & Audio) sebesség [pont] (10%)	50.00	86.55	57.63	90.78	57.94	70.76	50.42	99.58	100.00
Egysoros értékelés	A leggyorsabb író	Lassú író	Az olvasás bajnoka	Bigacsiga	Az olvasás bajnoka	Allrounder	A leggyorsabb író	Ripstar	Ripstar

Mérési eredmények

Gyártó	Aopen	Asus	BTC	LG	Mercury	MSI	NEC	Pioneer	Teac
Típus	DRW8800AAN	DRW-0804P	DRW1008IM	GSA-4081B	KOB DV-W8X	DR8-A	ND2500A	DVR-A07XLA	DV-W58G
Mért adatok									
Mért DVD-R írási sebesség (4.38 GB) [mp]	866 (4x)	912 (4x)	910 (4x)	900 (4x)	911 (4x)	905 (4x)	867 (4x)	916 (4x)	912 (4x)
Mért DVD+R írási sebesség (3.83 GB) [mp]	573 (6x)	841 (4x)	782 (4x)	781 (4x)	782 (4x)	534 (8x)	584 (6x)	841 (4x)	782 (4x)
Mért DVD-RW írási sebesség (4.38 GB) [mp]	1703 (2x)	1780 (2x)	1744 (2x)	1783 (2x)	1746 (2x)	1777 (2x)	1693 (2x)	1782 (2x)	1788 (2x)
Mért DVD+RW írási sebesség (3.83 GB) [mp]	729 (4x)	760 (4x)	758 (4x)	751 (4x)	767 (4x)	772 (4x)	728 (4x)	761 (4x)	752 (4x)
Mért DVD olvasási sebesség (gyári DVD - átlag)	8,91x	9,45	8,91x	8,29x	8,94x	8,76x	8,75x	6,26x	9,29x
Mért DVD olvasási sebesség (4.38 GB DVD-R - átlag)	5,98x	6,26x	6,19x	6,17x	6,17x	6,37x	5,98x	8,98x	4,7x
Mért CD olvasási sebesség (700 MB CDR - átlag)	31,34x	31,78x	32,72x	25,05x	32,84x	30,29x	31,36x	31,75x	31,28x
Mért audio grabbelés (438 MB) [mp]	329	107	348	138	351	317	320	115	114
Mért DVD film rippelési sebesség (5 percnél)	2,7x	3,3x	4,3x	6,2x	4,4x	6,5x	2,7x	6,4x	6,4x
Mért hozzáférési id? CD esetén [ms]	142,66	194	132,33	153,33	134	112	139,33	194,33	158
Mért hozzáférési id? DVD esetén [ms]	145	200,66	153	211	188	132,33	151,66	204,33	126,33

Az értékeléshez felállítottunk egy pontrendszert. Első helyen az írás sebessége szerepelt, ezt 65 százalékos súlyozással vettük figyelembe. A második szempont az olvasási sebesség volt, amely 25 százalékos súlyozással játszott szerepet a végeredményben. Végül a grabbelés és a rippelés (audio és DVD) sebességét vettük figyelembe tíz százalékos súlyozással. Az írott anyag minőségét nem vettük bele az értékelésbe, mivel nem lett volna sok értelme, hiszen a meghajtók (nyolcszorosan írható lemez hiányában) nagyrészt csak félgőzzel üzemeltek. Említésre érdemes, hogy a DVD+R lemezeket némelyik író képes volt nyolcszorosan megírni, így utólag kíváncsiságból megnéztük az írott anyagok minőségét is, de az eredményeket csak irányadó információként tesszük közkinccsé. **Lássuk a versenyzőket!**

AOpen DRW8800AAN

Dobozos termékként érkezett hozzánk, ám ennek ellenére hiába kerestünk, nem találtunk mellékelt írható lemezt. Az AOpen egysége nem egyedi tervezésű meghajtó, hanem a NEC ND2500A kölcsönvett változata.

A két meghajtó nem csak külsőleg, de működésében is teljesen megegyezik. A DVD-lemezek olvasása szinte észrevétlenül halkan, megfelelő sebességgel zajlott, a CD-korongokat 31-szeresnél gyorsabban olvasta. Írásban is megmutatta mit tud: a NEC egységével karöltve a mezőny leggyorsabb DVD-írójának bizonyult. A megírt DVD-R és a DVD+R lemezek egyenletesen, hibáktól mentesen voltak olvashatók a Toshiba DVD-olvasójával. Kicsit elszomorító volt, hogy a gyári firmware-rel a filmek rippelése és a zenei CD-k grabbelése bizony meglehetősen komótosan ment.

AOpen a gyorsíró bajnok

- **Pro**
  - a leggyorsabb DVD-író
  - halk olvasás DVD-lemezek esetén
  - gyors hozzáférési idők CD-k és DVD-k esetén egyaránt
  - igazi nyolcszoros író
  - nem rossz ár
- **Kontra**
  - lassú filmrippelés és audio CD-grabbelés

ASUS DRW-0804P

Itt is reinkarnációról van szó, nem egyedi tervezésű meghajtóról. Ebben az esetben a Pioneer a gyártó: a dobozban érkezett DVD-író nem más, mint a Pioneer DVR-107 OEM egysége. Az ASUS, mint oly sok más termékéhez, a DRW-0804P-hez is meglehetősen részletes és jó minőségű leírást mellékel, így kezdők is könnyen boldogulnak a készülék beszerelésével és üzemeltetésével. Azonban itt is hiába kutattunk a nyolcszorosan írható lemez(ek) után a doboz mélyén… Azért nem adta fel teljesen egyediségét az ASUS, s így a „tálcafék" sajátos, domború előlapot kapott. Hátulról nézve viszont egy az egyben az eredeti Pioneer optikai eszköz köszön vissza, de beépítve az úgysem látszik.

Grabbelésben penge

A DRW-0804P működés közben megdöbbentően halk volt. Írási sebességével nem voltunk megelégedve, nagyon lassúnak bizonyult. Szemben a lassú DVD-film rippelésével, kedvenc zenénk lementése kompaktlemezről nagyon gyorsan, csupán 107 másodperc (!) alatt történt meg. Ebben a műfajban ez a meghajtó volt a legügyesebb. Elérési ideje nem volt túl jó: a 194 ms CD és a majdnem 201 ms DVD esetében a mezőny legrosszabb eredményeként került a tesztnaplóba. Mindkét szabványú megírt lemez egyenletesen, hibáktól mentesen volt olvasható – ezen nem is csodálkoztunk, hiszen az ASUS (Pioneer) DVD-írói mindig is jó minőségű írásukról voltak híresek.

- **Pro**
  - a mezőny leggyorsabb audiograbbelője
  - a mezőny leggyorsabb olvasója
  - nagyon halk működés
  - igazi nyolcszoros író (plusz és minusz szabvány egyaránt)
- **Kontra**
  - lassú CD-írónak (csak 24x)
  - lassú DVD-írás
  - rossz hozzáférésiidő-értékek

BTC DRW 1008IM

A klónháború csak nem akar véget érni. A BTC egysége sem maradt árván a tesztelésre kapott DVD-írók között: a Mercury írója gyakorlatilag teljesen megegyezik a BTC DRW 1008IM-mel, ami szintén nem nincstelen földönfutóként, hanem előkelően, dobozban érkezett. Ráadásul nem is volt üres az a doboz, hiszen a gyártó az Ahead és a Cyberlink remek minőségű és jó használati értékű szoftvereit csomagolja optikai egységéhez. Írható DVD-lemeznek viszont ismét se híre, se hamva. Nyolcszorosan írhatóról ekkor már álmodni sem mertünk…

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN

Firmware frissítés rendel

Vajon mi volt előbb? A tyúk vagy a tojás, avagy a BTC készülékét kapta kölcsön a Mercury, vagy fordítva? Lényegtelen! A BTC összességében a leggyorsabb olvasó címet nyerte el. A DVD és CD-lemezeket egyaránt bajnoki sebességgel olvasta, bár utóbbiakat kissé hangosan. Audiograbbelés szempontjából a második leglassabb lett – csak ikertestvére, a Mercury írója volt kényelmesebb nála. Több mint háromszor annyi idő kellett neki a 438 MB zenei anyag lementésére, mint az ASUS-nak! Filmünket közepes sebességgel rippelte: a 4,3-szeres tempó meglepő volt, mivel a gyárilag gatyafékkel ellátott készülékek általában 2,7-szeres sebességgel szokták markolászni a biteket, míg a szabadlábra helyezettek akár nyolcszorosan. Mivel nem tudtuk hová tenni ezt az eredményt, egyszerűen csak elfogadtuk annak, ami. A hozzáférési idők elég jók voltak. Míg a DVD+R lemezzel nem voltak visszaolvasási problémák, addig a megírt DVD-R korong olvashatatlannak bizonyult a Toshiba olvasóban csakúgy, mint a Pioneer DVD-íróban. Később látni fogjuk, hogy ez a probléma nem hibás lemezre vagy firmware-re vezethető vissza, mivel a Mercury írójánál ugyanez a hiba lépett fel. Szerintünk egyszerűen csak arról van szó, hogy ezek az egységek valamiért nem komálják a Princo mínuszos DVD-lemezeit.

- **Pro**
  - halk DVD-olvasás
  - nagyon gyors olvasó
  - jó hozzáférési idők
  - gyors CD-író (40x)
- **Kontra**
  - viszonylag hangos CD-olvasónak
  - nagyon lassú audiograbbelésre
  - problémák a megírt DVD-R lemezzel visszaolvasáskor
  - nem igazi nyolcszoros író (DVD-R csak négyszeresen)

LG GSA-4081B

Régi-új ismerőssel találkozhattunk az LG GSA-4081B-ben, ami külsőleg megtévesztésig hasonlít a 4040B-re. Kivitel tekintetében OEM, zacskós példányt üdvözölhettük asztalunkon, ami abban nyilvánult meg, hogy se mellékelt CD, se dokumentáció nem járt hozzá.

A DVD-RAM-ot sem köpi ki

Az LG GSA-4081B a DVD-RAM lemezek írására és olvasására is képes – e képességével egyértelműen kitűnik a mezőnyből. Mással sajnos már nem annyira, mivel írásban és olvasásban egyaránt hátul végzett. Referencia CD-nket csak 25-szörösen volt képes olvasni, ami nem igazán csúcsteljesítmény. A DVD-írás igen lassúra sikeredett, s működés (olvasás) közben különös mechanikai zaj volt hallható. A furcsa zörej a fej pozicionálása közben jelentkezett, amikor a készülék seek (adatelérés) tevékenységet végzett. De ne legyünk ennyire negatívak, a DVD rippelés és a zenei CD mentése is kellemes tempóban zajlott. A hozzáférési idők felemásra sikerültek, DVD esetén elég lassúcskán, míg CD-lemezeknél igen fürgén talált rá a keresett adatokra. A megírt lemezekkel nem volt semmi gond; a visszaolvasás egyenletes sebességgörbét eredményezett.

- **Pro**
  - DVD-RAM lemezeket is kezeli
  - gyors DVD- és audiomentés
- **Kontra**
  - furcsa mechanikai zajok seekelésnél
  - lassú írás (DVD és CD)
  - nem igazi nyolcszoros író

Mercury KOB DV-W8X

Mercury-BTC ikerpár hosszabb nevű példánya is dobozos változatban került elénk. Tulajdonképpen egyszerű dobozcseréről van szó, hiszen a csomag tartalma is ugyanaz, mint a BTC meghajtója esetén, még a szoftverek is egyeznek, ami persze nem baj, sőt! Talán már említenünk sem kell, hogy sajnos ebben a dobozban is hiába kutakodtunk az ajándék írható DVD-l-emez(ek) után.
A Mercury KOB DV-W8X elnevezésű meghajtó ugyanazt hozta, mint a BTC DRW 1008IM. A különb-

A BTC ikertestvére

ség minimális volt, s részben a BTC-nek, részben a Mercurynak kedvezett a mérés eredménye, de végső soron a Mercury maradt alul pár ponttal. Ugyan hangos kompaktlemezünk anyagának mentésében ez a készülék bizonyult a leglassabbnak, olvasásban kiérdemelte a bajnoki címet. A hozzáférési idők CD-lemezek esetén minimálisan, DVD-knél viszont határozottan rosszabbak voltak, mint a BTC egységénél. A megírt DVD-R lemez visszaolvasásánál is ugyanaz a helyzet: hiba! Sem a BTC, sem a Mercury meghajtóihoz nem találtunk a problémára megoldást a teszt ideje alatt.

> **infobox**
>
> A témával kapcsolatos további információ a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhető el: „8x-os DVD írók tesztje".

- **Pro**
  - halk DVD-olvasás
  - nagyon gyors olvasó
  - jó hozzáférési idők
  - gyors CD-író (40x)
- **Kontra**
  - viszonylag hangos CD-olvasónak
  - nagyon lassú audiograbbelésre
  - problémák a megírt DVD-R lemezzel visszaolvasáskor
  - nem igazi nyolcszoros író (DVD-R csak négyszeresen)

MSI DR8-A

Ennek a meghajtónak a sors nem juttatott dobozt, így egy zacskós OEM verzió formájában tette tiszteletét nálunk. Üzem közben kiderült, hogy a DVD-lemezeket nagyon halkan, kulturáltan olvassa, viszont a CD-lemezeket kicsit hangosan pörgeti. Írási és olvasási sebessége jó, ugyan nem kimagaslóan, de az elért értékek jó „allroundert" lepleztek le a DR8-A-ban. Audio CD-ket ugyan lassan grabbelt, de DVD-ről nagyon gyorsan markolászta a filmeket. Az elérési idők nagyon jók: CD esetén 112 ms, DVD-nél alig több mint 132 ms! CD-

A 4x-es lemezt ist 8x-osan süti

lemezeket 40-szeresen ír, ám sajnos nem igazi nyolcszoros DVD-író. Érdekesség, hogy tesztünk versenyzői közül az MSI írója volt az egyetlen, amely hajlandó volt nyolcszorosan megírni az amúgy négyszeresre hitelesített lemezt, és nem hibázott!

- **Pro**
  - jó allrounder
  - gyors DVD-rippelés
  - halk DVD-olvasás
  - 40-szeres CD-író
  - jó lemezhozzáférési idők
- **Kontra**
  - picit hangos CD-olvasás
  - lassú audiograbbelőnek
  - nem igazi nyolcszoros író

NEC ND2500A

Az NEC új csúcs-írója szintén OEM kiszerelésben robogott be hozzánk. Az AOpen nem véletlenül az NEC ND2500A-t választotta be saját termékpalettájára; lássuk szép sorjában a készülék teszteredményeit. Nagyon gyors DVD-írási képességei és igen halk, szinte észrevétlen működése, nagyon jó elérési ideje szinte ideális „tegyük rá márkajelzésünket és áruljuk sajátként" készülékké teszi az NEC ND2500A-t. Ám mint az életben oly sok mindennek, ennek a meghajtónak is vannak árnyoldalai: audio CD-grabbelésben a leglassabbak között lépked; a gyári firmware-rel elég lassú (2,7-szeres) volt a bitek merevlemezre toloncolása.

Sebes pörkölő

CD-lemezek olvasásánál halk süvítő hang hallatszott. A négyszeresen megírt DVD-R és a hatszorosan pörkölt DVD+R lemezek mind hiba nélkül, egyenletes sebességnövekedéssel voltak olvashatóak.

- **Pro**
  - a leggyorsabb DVD-író tesztünkben
  - nagyon halk DVD-olvasás
  - jó ár
  - jó elérési idők
  - igazi nyolcszoros író
- **Kontra**
  - CD-olvasás picit hangos (süvítés)
  - lassú grabbelés és rippelés

Pioneer DVR-A07XLA

Már nagyon vártuk a Pioneer high-end DVD-íróját – már ha lehet így nevezni egy olyan terméket, amely csupán pár hónapig (a 16-szoros társa megjelenéséig) minősül high-endnek. A Pioneer DVR-07XLA dobozos termék, és legnagyobb elégedettségünkre végre találtunk egy darab nyolcszorosan írható DVD-R lemezt is a csomagban! Lám-lám, kitartásunk meghozta gyümölcsét... A gyártó a Pinnacle szoftvereit adja írója mellé, s ez a döntés nem is olyan rossz. A meghajtó külső érdekessége a kaptárhoz hasonlító felület. A gyártó szerint ezzel jobb hőleadás érhető el – lévén a burkolat nagyobb felületen érintkezik a levegővel. A Pioneer – a Plextorhoz hasonlóan – írójának tálcáját fekete műanyagból készíti, ezzel is csökkentve a lézersugár esetleges tükröződését, szóródását. Az előlapja igazán esztétikusra sikeredett, tesztünk mezőnyében

A fekete tálcás

ez a meghajtó volt külsőleg a legigényesebb kiképzésű. Vajon a szexi külcsínhez méltó a belbecs?

Már a paramétereiből kiszűrhettük, hogy sajnos nem valami világrekorder CD-írót kapunk a DVR-A07XLA-val. Maximálisan 24-szeresen képes megírni a hagyományos kompaktlemezeket – ez egy kicsit lassú, még akkor is, ha nem vagyunk sietősek. A gyártó alacsony elérési időket ígér, amelyeket nem sikerült vizsgálódásaink során igazolnunk. Nagyon tetszett, hogy valósággal ügetve rippeli már a gyári firmware-rel is a DVD-filmeket, fittyet hányva a filmipar pénzéhes ügyvédeinek intelmeire. Hangos CD-ket is nagyon gyorsan ment le merevlemezünkre. Olvasás és írás közben egyaránt ez a meghajtó volt a leghalkabb – írási sebességével azonban nem voltunk megelégedve: a legrosszabb időértékeket produkálta. Szinte természetesnek vettük, hogy az általa megírt lemezek beolvasása közben nem fognak hibák fellépni, és várakozásunk maradéktalanul beigazolódott.

- **Pro**
  - szép külső
  - fekete tálca
  - leggyorsabb rippelés és grabbelés
  - igazi nyolcszoros író
- **Kontra**
  - lassú írás (DVD)
  - lassú CD-írás (24-szeresen)
  - rossz elérési idők
  - drága

TEAC DV-W58G

Korábban a Teac is a Pioneer OEM egységét forgalmazta saját márkanév alatt; ez most megváltozott, saját DVD-íróval állt startvonalhoz tesztünkben. A Teac egységének szembeszökő külső ismertetőjegye annak csekély mélysége. Több mint két centiméterrel volt rövidebb vetélytársainál. Ez az első pillantásra lényegtelen tulajdonság nagyon fontos lehet főleg SFF (Small Form Factor – kisméretű) rendszerben gondolkozóknak, hiszen ott tényleg minden milliméter számít. A külső után foglalkozzunk elért eredményeivel!

Grabbelés, rippelés - jöhet

Az igen lassú írási sebességek és a közepesen gyors olvasás után felüdülés volt látni, hogy a Pioneer egységén kívül van egy másik is, amely gőzerővel képes menteni a biteket DVD- és CD-lemezekről egyaránt. Ez a kis pajtás (szó szerint) érte el a legjobb eredményeket ebben a műfajban. A gyártó 160 ms elérési időt ad meg DVD-lemezekre – ennek ellenére mi 126,33 ms-ot mértünk, ami meglehetősen dicséretes produkció. DVD- és CD-korongok olvasása közben kicsit hallatta a hangját a készülék, ám ez sosem érte el a zavaró szintet. A megírt lemezeket gond nélkül és szépen, egyenletesen olvasta a Toshiba SD-M 1802.

- **Pro**
  - leggyorsabb adatmentő (grabbelés és rippelés)
  - 40-szeres CD-író
  - alacsony elérési idők
  - rövid, így ideális kis gépekbe
  - jó ár
- **Kontra**
  - nem igazi nyolcszoros író
  - kicsit hangos

Értékelés

Meg kell vallani, most elég nehéz a dolgunk az értékeléssel. Igaz, az elért pontok alapján könnyű rávágni egy adott készülékre, hogy igen, ez volt a legjobb, de néha érdemes a függöny mögé is betekinteni, hogy teljes, kerek képet alkothassunk magunkban. Igaz, ez teszt, ahol mérések alapján, objektíven alkotunk véleményt, s a rideg számok döntik el a meccs kimenetelét. Azt azonban nem tudjuk előre megjósolni, hogy egy adott készülék mennyire megbízható, mennyire strapabíró – ezt csak az idő fogja igazolni.

No. 1

Tesztünk győztese tulajdonságai alapján az AOpen DRW 8800AAN lett, s mivel a gyártó az NEC ND2500A egységeire szitázza fel saját felségjelzését, a virtuális dobogó legfelső fokán ők ketten feszengnek. Ráadásul a két DVD-író ára is igen baráti, így senkinek sem kell inget-gatyát otthagynia a boltban a bajnokért.

A legjobb vétel

Aki igazi mindenest akar olcsón, nem jár rosszul a Teac DV-W58G-vel. Ugyan nem a leggyorsabb író, ám a jó termékkövetésnek köszönhetően nagy valószínűséggel ezen még fog javítani a gyártó firmware-frissítésekkel. Ajánljuk még az LG GSA-4081B-t, amennyiben valakinek fontos szempont a DVD-RAM írás, hiszen ezen képességgel csak az LG egysége van felruházva.

Elbocsátó intelem

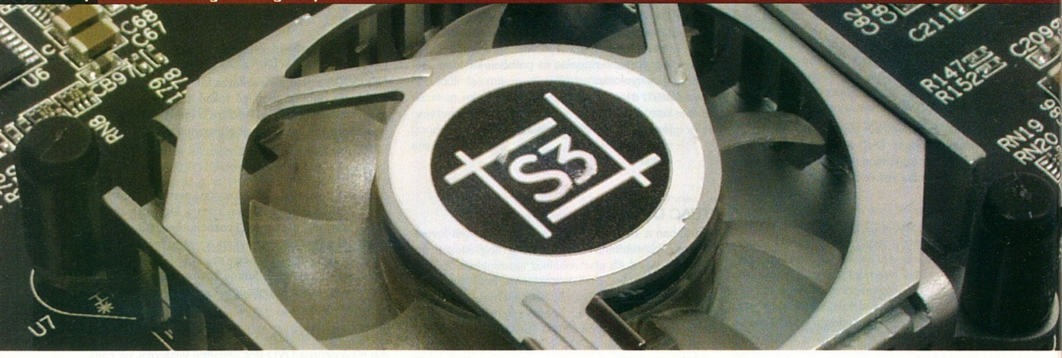
Aki nyolcszoros DVD-írót szeretne vásárolni, ne csak a sebességeket és a nyers adatokat nézze, hanem járjon utána fórumokon, szervizekben, kinek milyen véleménye alakult ki a tesztben szerepelt írókról, hiszen rövid idő állt rendelkezésünkre, hogy végigteszteljük a készülékeket, így nem tudunk információval szolgálni az írók tartósságáról, minőségéről, meghibásodási arányáról. Érdemes figyelemmel kísérni a gyártók honlapjait, ki mennyire követi a piac háborgó vizeire eresztett termékét, s melyikhez milyen időközönként jönnek ki firmware-frissítések. Az sem utolsó szempont, melyik gyártónak milyen múltja, s adott esetben milyen hírneve van.

A Prohardver! csapat

S3 DeltaChrome teszt

A nagy visszatérő

Az S3 kemény mezőnyben próbálkozik



Bölcs játékos nem vásárol zsákbamacskát – főleg nem akkor, ha a játékok számára talán legfontosabb részegységről, a videokártyáról van szó. Persze az olcsó és jó megoldásokra mindig nyitott, ezért nem árt egy pillantást vetnie a nagy visszatérő S3Graphics harcosára, a DeltaChrome-ra.

Veterán olvasóink biztosan emlékeznek még a régmúltra, amikor a legjobb VGA kombónak a Tseng 6000-es és a 3dfx Voodoo kettőse számított. Nos, az S3 valamikor ezelőtt volt a csúcson olcsó, és kiválóan használható chipjeivel (például Trio családdal). Aztán jött a Savage széria, amivel megindult a lejtőn a cég: egyszerűen nem volt képes olyan, erős ám továbbra is olcsó 3D gyorsító chipet előállítani, amivel piacon maradhatott volna. Jött az elkerülhetetlen, az akkoriban megerősödő VIA bekebelezte az S3 Inc.-et és integrált videovezérlők gyártására kárhoztatta a fejlesztőcsapatot.

A tavalyi év folyamán a VIA végre elérkezettnek látta az időt, hogy a VGA csapatot az S3Graphics (nem lett volna egészséges ilyen szép emlékű nevet eldobni) zászlaja alá csoportosítva sokkolja a 2003-as Cebit látogatóit új videochipjével. A DeltaChrome csapata a csillagokat is leígérte az égről, de a chip egyre súlyosabb késése miatt már-már a megjelenés is hihetetlennek tűnt. Az idei Cebiten aztán végre bemutatták a működő, stabil szoftverrel rendelkező változatot.

A bevált recept…

…szerint nem egyetlen chipet terveztek, hanem a piac mindhárom szegmensét lefedő teljes termékskálát. A DeltaChrome sorozat legkisebb tagja az S4, nevéből adódóan négy pixel futószalaggal szerelt, olcsó változat. Ilyen chipet vagy kártyát ugyan még senki nem látott vagy tesztelt, de érdemes megemlíteni az S3Graphics tavalyi ígéretét, miszerint a DC nagyjából 20 ezer forintért fog kínálni a riválisok kétszer drágább kártyáihoz hasonló, sőt jobb teljesítményt.

Tesztlaborunk vendége a középkategóriás DeltaChrome S8 kártya volt a Club3D színeiben. Az S8 chip már nyolc pixel futószalaggal rendelkezik a magasabb teljesítmény érdekében, szálanként egy textúrázó egységgel. Gyártástechnológiája meglehetősen fejlett, amihez viszonylag alacsony tranzisztorszám párosul, tehát minden adott az olcsó chiphez. A melegedéssel nincsen gond, egy apró, a biztonság kedvéért aktív hűtő megteszi. A mindössze 300 MHz-es chipórajelhez hasonlóan alacsony memóriasebesség társul (effektív 600 MHz), vagyis itt is jelentős összegeket lehet megspórolni. Ezt a memóriát 128 bit széles buszon éri el a DeltaChrome, így a sávszélességre sem lehet panasz.

A chip belül teljes mértékben DirectX 9 kompatibilis, azaz tartalmaz 2.0-s vertex és pixel shadereket. A fejlesztők még egy kicsit többet is beletettek a Microsoft 2.0-s shader ajánlásánál, ám ennek a gyakorlatban nem sok jelentősége van. Egyedül videolejátszásnál használhatjuk ki a kártya ezen tudását, feltéve hogy igénybe vesszük a speciális szűrőket. Ezek között olyan hasznos darabokat találni, melyek a rossz minőségű DivX kódolású filmet próbálják szebbé varázsolni. Tesztjeink alapján azt mondhatjuk, ez csak a tényleg nagyon gyenge minőségű videó esetén látványos, és akkor is az élesség rovására mossa el a képet.

Az S8-ra ráduplázó chip az F1 jelölést kapta, ám – akárcsak az S4 esetében – ebből sem látott még senki emberfia működő példányt. Elvileg ebben is a DeltaChrome architektúra köszön ránk, 16 teljes értékű pixel futószalaggal, amihez fogható a most piacra dobott NV40-ben (GeForce 6800), vagy az Ati R420-ban lesz először megtalálható.

Az egyik ellenfél az nVidia...

Az S8-as Club3D kártya megérkezett, megjelenésről azonban továbbra sem beszélhetünk, mivel a tesztpéldányokon kívül nagyon kevés chipet szállít az S3Graphics. A másik nagy gond a kártyagyártók pesszimizmusa, a Club3D-n kívül nem sok cég állt a chip mellé (konkrétan nulla) és a Club3D-nek sem ez a legfontosabb terméke. Az S3Graphics ennek ellenére cseppet sem borúlátó, a kapuzárás ötlete fel sem merült. Ehelyett még idén robbantani kíván a cég a GammaChrome szériával, amely már natív PCI Express csatlakozást használ – talán a cég erre az időre tartogatja puskaporát, és itt végre találkozhatunk majd az S4 és az F1 chipekkel is.

Tesztközelben

Az nVidia és az ATI esetében már megszokhattuk, hogy a stabil, jó hardverhez az esetek döntő többségében kiváló szoftver is tartozik. Ez stabilitást, kompatibilitást, gyakori frissítést jelent. Nem elég a jó hardvert megtervezni és legyártani, azt megfelelően támogatni is kell! Ebbe beletartozik a játékfejlesztőkkel való jól működő kapcsolat és a felhasználói észrevételek figyelemmel kísérése is. Ennek hiányában a játékok hibázhatnak, fagynak, vagy talán el sem indulnak. Nyilvánvalóan senki sem vágyik ilyen tüneteket produkáló kártyára…

Kártya típusa	Club3D Deltachrome S8 CG3-S88TVD	Gigabyte GV-N57U128D	Sapphire Ati Radeon 9600XT 128 MB Lite
Grafikus processzor	S3Graphics Deltachrome S8	nVidia GeForce FX 5700 Ultra	Ati Radeon 9600XT
GPU csíkszélessége	0,13 mikron	0,13 mikron	0,13 mikron
GPU / memória órajele (effektív)	300 MHz / 600 MHz	300 MHz (2D) / 475 MHz (3D) / 906 MHz	499,5 MHz / 648 MHz
Memória mérete	256 MByte DDR SDRAM	128 MByte GDDR2 SDRAM	128 MByte DDR SDRAM
Memória maximális órajele (effektív)	600 MHz	900 MHz	700 MHz
Memóriabusz szélessége	128 bit	128 bit	128 bit
RAMDAC órajele	400 MHz	400 MHz	400 MHz
Pixelfutószalagok száma	8	4	4
Textúrázó egységek (futószalagonként)	1	1	1
A kártya ki- és bemenetei	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV Out

hi **Az általunk tesztelt S3 DeltaChrome nem a legerősebb tagja volt a gyártó kártyacsaládjának. Egyelőre azonban csak ez az egy változat ekérhető. Kíváncsian várjuk, hogy a leggyorsabbnak ígérkező változat az F1 milyen produkcióra lesz képes tesztlaborunkban.**

Mérési eredmények	Club3D Deltachrome S8	Gigabyte GV-N57U128D	Sapphire Ati Radeon 9600XT 128 MB Lite
SZINTETIKUS MÉRÉSEK			
3DMark03 build 340 - default futás	2475 pont	3983 pont	4005 pont
AquaMark3 - default futás	22772 pont	34587 pont	31972 pont
JÁTÉKOK			
Colin McRae Rally 4 1024x768x32 bit, High Quality	46,36 képkocka/s	54,26 képkocka/s	73,34 képkocka/s
Colin McRae Rally 4 1024x768x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	19,91 képkocka/s	29,88 képkocka/s	36,46 képkocka/s
Enemy Territory 1024x768x32 bit, High Quality	40,8 képkocka/s	65,6 képkocka/s	58,9 képkocka/s
Enemy Territory 1600x1200x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	27,4 képkocka/s	20,6 képkocka/s	10,7 képkocka/s
Far Cry 1024x768x32 bit, Very High Quality	n.a.	25,28 képkocka/s	36,09 képkocka/s
Unreal Tournament 2004 1024x768x32 bit, High Quality	59,22 képkocka/s	86,83 képkocka/s	86,67 képkocka/s

A teszt során a DeltaChrome S8 végig stabil maradt, és a legtöbb mai játék elindult rajta. Az esetenkénti apróbb grafikai hibáktól eltekintve a képe is szép volt. Ilyen hiba volt az árnyékok rossz kezelése Unreal Tournament 2004 és Colin 04 alatt. Ennél súlyosabb gond csak a Far Cry futtatásánál jött elő: a játék egyetlen grafikai beállításban sem volt képes elfogadhatóan futni. A kép teljesen szétesett, a textúrák hiányoztak, a shaderek hibáztak és még folytathatnánk. Ez azonban driver- és játékfrissítéssel könnyedén orvosolható, még mielőtt a kártya kereskedelmi forgalomba kerülne.

Egyelőre egyetlen DeltaChrome kártya létezik Magyarországon, és a világ többi részén is csak tesztpéldányokról hallani. A pontos megjelenési dátumról nem sokat tudni, ahogy az árat is jótékony (?) homály fedi. Itthon még árcetli sincsen és külföldön is csak fórumokon lehet hallani nagyjából 40 ezer forintnak megfelelő összegről. Mivel a két nagy cég, az ATI, és az nVidia megoldásai is hasonló árakon kaphatóak, ráadásul ezek bevált, bizonyított darabok, megéri inkább a kitaposott utat járni.
Az S3G-nek stabil és jó kompatibilitással rendelkező drivert kell írnia, több kártyagyártó partnert szereznie, és az árait is le kell nyomnia, hogy meghódítsa a felhasználók szívét. A videokártya-piac nyugodtan nevezhető kétszereplős, márkaorientált harcmezőnek, ahova még olyan – régebben bizonyított – névvel is nehéz betörni, mint az S3Graphics. Ha a nemrég bejelentett, PCI Express csatolású GammaChrome család nem késik annyit, mint tavaly a DeltaChrome és az S3G-nek sikerül elárasztania a piacot olcsó, jó VGA kártyával, talán sikerül tartósan megvetnie a lábát ezen a piacon. A mostani teszt alapján a helyzet biztató, az architektúra jó, a driver pedig jó lesz – már csak a piac elárasztását kell megoldaniuk valahogy.

Artúr

... a másik pedig az ATI

Merevlemezes MP3-lejátszók tesztje

Wurlitzer az ingzsebben

Mobilzene bárhol, bármikor

A személyi zeneszolgáltatás legütősebb eszközei a merevlemezes MP3-lejátszók. Kisméretű, nagy kapacitású, hordozható zenetárak, néhány meglepő tulajdonsággal.

A wurlitzer szekrény nagyságú készülék – volt a múlt század 50-es, 60-as éveiben. Változó mennyiségű, ötven-száz kislemez, azaz két oldalán egy-egy zeneszámot tartalmazó bakelit korong volt benne. Ezeket írógép bonyolultságú elektromechanikus vezérlő és mozgató szerkezet segítségével lehetett meghallgatni – néhány pénzérme bedobása és a kívánt szám kiválasztása után. A wurlitzerben találták fel a kétoldalas olvasó mechanikákat (hanglemezkarokat kristálytűvel), amilyenhez hasonlót ma merevlemezekben láthatunk, ha tönkremenetelük után felnyitjuk... Volt olyan, amely a lemezeket úgy cserélte, mint ma egy-egy középkategóriás hifitorony CD-adagolója.

A wurlitzer a szerkezet magyar neve. Angolul „jukebox", és ezzel el is érkeztünk a merevlemezes MP3-lejátszókhoz, amelyekben lemezek, olvasókarok és számtalan dal található abból a célból, hogy tulajdonosa meghallgassa azokat. Jellemzően a Creative termékek neve tartalmazza a „jukebox" szót, de az eszköz neve a köznyelvben is ez. Jellemző a korra és a technológiára, hogy a merevlemezes MP3-lejátszókban legkevesebb százszor több szám lehet, viszont csak egy személyt szolgálnak, míg a wurlitzer a közösségi szórakozóhelyek elengedhetetlen berendezési tárgya volt.

Száraz technológiai szempontból a merevlemezes MP3-lejátszó hordozható háttértároló, amelynek vezérlő elektronikája mintegy mellesleg le tudja játszani az MP3, WMA és esetenként egyéb tömörített hangformátumokat. Lejátszás alatt a digitális jelfolyam analóggá alakítása és egy analóg erősítőbe történő bepumpálása értendő. Ezek az eszközök határozzák meg a lejátszó hangminőségét.

A tapasztaltabb számítógép-használók természetes eszköznek tekintik a külső merevlemezeket, és ilyenformán elvárják, hogy az MP3-lejátszók is ugyanúgy viselkedjenek, legyen rajtuk állományrendszer, könyvtárak, állományok stb. Több gyártó viszont zenehasználati eszköznek tekinti az MP3-lejátszót, szélesebb vásárlói körre célozva. Ezek a termékek csalódást fognak okozni a számítógép-használóknak, mert nem az elvárt (számítógépes) módon kezelhetők.

Mivel a merevlemezek kapacitása még ma is legkevesebb tízszeresen múlja fölül a memóriás eszközöket, az ilyen lejátszókra használójának teljes zeneanyaga ráfér – kivéve persze, ha mániákus gyűjtögetővel állunk szemben.

A nálunk járt merevlemezes MP3-lejátszók kivétel nélkül USB 2.0-sak voltak, és elektronikájuk alig korlátozta a szabványban meghatározott 60 MB/s átviteli sebességet. Eme sebesség a gyakorlatban sok-sok órányi műsor néhány perc alatt lezajló feltöltésében realizálódik.

ni ["Az iPod megjelenése óta nem lehet úgy MP3-lejátszót tervezni, ahogy előtte."]

Apple iPod „classic" 10 GB

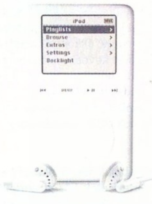
Legendát tartottunk a kezünkben. Az iPod megjelenése óta nem lehet úgy MP3-lejátszót tervezni, ahogy előtte. Az utána megjelenők csak rosszabbak lehetnek, ha nem olyanok, mint az iPod. Ha pedig olyanok, akkor azért rosszak, mert csak másolják az eredetit...

Az iPod minden porcikáján a gondos, és a használatot rendkívül találékonyan figyelembe vevő tervezés látszik – beleértve a csipeszként kialakított távvezérlőt és a termékcsomagolást is. A rendkívül egyszerű – s épp ezért nagyszerű – formák hosszú alkotási folyamatot

Az iRiver lejátszója robosztus kialakítású darab

Merevlemezes MP3-lejátszók

Gyártó	iRriver	iRriver	Creative	Xclef	Xclef	Apple	Creative	Creative	Vosonic
Típus	iHP-120	iHP-140	MuVo2	HD500	HD800	iPod	Nomad Zen Xtra	Nomad Zen	X's Drive Pro VP300
MŰSZAKI JELLEMZŐK									
Kapacitás (GB)	20	40	4	20	20	10	60	20	20
Táp	beépített Li-polimer akku	beépített Li-polimer akku	Creative Li-ion akku	beépített Li-ion akku	beépített Li-ion akku	beépített Li-ion akku	Creative Li-ion akku	beépített Li-ion akku	beépített Li-ion akku
Akkumulátor - USB-ről tölthető	nem	nem	igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Kijelző (LCD)	kb. 8 soros, grafikus	kb. 8 soros, grafikus	2 soros, grafikus	160 x 105 képpontos, mono, grafikus, kb. 7 soros	160 x 105 képpontos, mono, grafikus	170 x 140 képpontos, kb. 8 soros, grafikus	160 x 104 képpontos, kb. 6 soros, grafikus	kb. 5 soros, grafikus	3 soros, ikonos
FM-rádióvevő	van	van	opcionális	van 20 prog. állomás	van, 16 prog. állomás	van, 18 progr. állomás	nincs	nincs	nincs
Jellemzés, extrák	Ogg Vorbis lejátszás, kiváló hangminőség, jó forma, robusztus kivitel	Ogg Vorbis lejátszás, kiváló hangminőség, jó forma, robusztus kivitel	Kis méret, nagyon jó kezelhetőség	Rendkívül jó hang, egyszerűen kezelhető, jól használható	Megfelelő méret, jó kezelés	Könnyű kezelés, jó formatervezés jó menük	Óriási kapacitás	nincs	Memóriakártya-olvasó
Hátrányok	magas ár	magas ár	nem valami szép, a szokásosnál kisebb kapacitás	nagy méret	viszonylag hamar kimerül az akumulátor	túl könnyen reagáló gombok	„szétesős" kialakítás, nem magától értetődő kezelés	nem magától értetődő kezelés	nagy, nehéz, MP3-lejátszás csak mellékfunkció
Méret [mm]	105 x 60 x 19	105 x 60 x 22	67 x 67 x 20	129 x 81 x 22	99,5 x 66,5 x 22	102 x 61 x 16	113 x 76 x 22	113 x 76 x 25	136 x 86 x 37
Tömeg [g] (üzemkészen, akkuval)	160	175	91	225	180	174	223	268	329



Az etalon

sejtetnek. A lekerekítési sugarak, az anyagok és a színek alapos végiggondolásra utalnak. Csak megemlítjük az iPod közel aranymetszésű oldalarányát (102/61 mm). Az aranymetszés lényege annyi, hogy a kisebb rész úgy aránylik a nagyobbhoz, mint a nagyobb a kettő összegéhez.

A legnagyobb, és természetesen szabadalommal 15 évig védett újítás a menü görgetésének megoldása, a virtuális forgatógombbal, amely a valóságban egy gyűrű alakú szenzoros terület. Amikor körbevezetjük rajta az ujjunkat, a kurzor le vagy föl mozog a listában. Természetesen a többi gomb is érintésre működik, például a görgetőgyűrű közepén az OK. Az érintéses működést magától értetődően kíséri az alapértelmezésű hangjelzés, amely a kellő gyakorlat megszerzése után ki is kapcsolható.

Ami viszont nem látszik a prospektusban, hogy ezek a szenzoros gombok szinte telepatikusan érzékenyek. Szinte elég csak rájuk gondolni, hogy működjenek. A Hold gombot lezárva kell tartani ahhoz, hogy a készülék minduntalan be ne kapcsoljon, és akaratlan műveleteket ne végezzen a zsebünkben, hozzá-hozzáérve valamihez. De ez csak kicsit zavaró az olyan egyedülálló nagyszerűségekhez képest, mint a címlistatároló és az egyszerű játékok. Tán csak a mobiltelefon hiányzik belőle...

Hangjáról szólva sem maradnak el a dicséretek – ha a vele járó, gyönyörű külsejű, de mélyhangtalan és testetlen hangzású füldugaszt lecseréljük valami jobb minőségű fejhallgatóra. Ami egyébként kötelező bármely egyéb márkájú és típusú hordozható zeneforrás esetén is. Amikor még nem létezett az iTunes program Windowsra, akkor a MusicMatch zeneszolgáltatás ügynökprogramját adták az iPodhoz a PC-s használat céljából. Erre az időszakra és szoftverre boruljon a feledés jótékony homálya. A készülék bármilyen program telepítése nélkül is látható a rendszer számára, mint FireWire (IEEE1394) háttértároló. A dalok rejtett könyvtárakba kerülnek, amelyekre bináris indexállományok mutatnak, mindezt kizárólag a speciális szoftver tudja kezelni. Az iPod csak az így beregisztrált dalokat látja, és játssza le. Adattárolóként és -hordozóként is használható, de csak a számítógéphez kapcsolva, annak fájlkezelőjében látszanak az állományok.

A Macintosh-ból örökölt felhasználóbarát (?) szemlélet szerint az iPod egy wurlitzer, amelynek használói zeneszerző, album, műfaj és cím szerint kívánnak benne keresni, az egy műsorban hallgatni kívánt számokat pedig játszólistában foglalják össze. Ennyit a Macintosh (Xerox PARC) által feltalált és bevezetett, a Windows által világszerte elfogadtatott mappa–dokumentum rendszerről.

iRiver iHP 120 és 140

Ez a gyártó nem várta meg, amig valaki más kitalálja, hogyan kell MP3-lejátszót alkotni. Létrehoztak egy működő, használható rendszert (természetesen a mappa-dokumentum rendszer alapján), és minden termékükben ezt valósítják meg. Az iHP családtagok mind szabványos USB háttértárak, úgyhogy a borsos árért cserébe legalább univerzális adathordozót is kap a vásárló. Ha fényképezőgép lenne, azt mondanánk: műanyag vázas, fém burkolattal. A metálfényezés több helyen műanyag alkatrészeket díszít – de ez nem ront az iRiver-szokványnak megfelelő robusztus, mégis tetszetős kialakításon.

Xclef HD 500 és 800

Ugyanaz a cég, hasonló felépítésű típusszám, mégis mekkora különbség! A 800-as egy mérettel kisebb, szebb – de nem olyan jó a hangja. Kezelés tekintetében az Xclef típusok testesítik meg az elvárásainkat. Szépen, logikusan, átláthatóan fastruktúrában találja a számokat, ahogy azokat a számítógépről bármilyen meghajtóprogram nélkül rámásoltuk.

Elviseltük volna, ha nem a Play, hanem a Menu gomb nyomva tartása keltette volna életre a készüléket, de hamar rájöttünk arra is, hogy a Stop altatja el. (Végül is mindegy melyik gombra kapcsol be, ha egyszer megtanulta a gazdi. – a szerk.)

Ami a mellbevágó meglepetést okozta, az a régebbi HD500 típus egészen elbűvölően szép hangja. Egyenrangú társa volt a lényegesen előkelőbb iRiver legendás hangzásának. A HD800 sem szól rosszul, de emlékezzünk inkább az Xclef HD500-asra. Nem kötelező, hogy ilyen tömegáruban világklasszis minőségű legyen a D/A átalakító és az analóg végfok (a számfolyamból az elektromos jelet készítő valamint a fülhallgató számára átalakító áramkör), eme készülék mégis ezzel dicsekedhet.

Creative MuVo2 4 GB

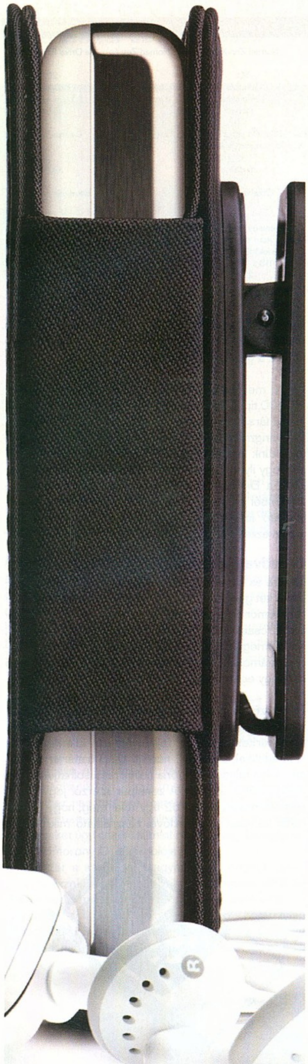
Mérete és kialakítása új kor eljövetelét ígéri. Ugyanabban a két gyufásdoboznyi méretben, mint a MuVo család memóriás tagjaié, egy négy gigabájtos, 1,8 hüvelykes tárcsaátmérőjű Hitachi merevlemezt helyeztek el. 4000 megabájt vagy 600 zeneművet jelent, ami átlagos számokat tekintve úgy 1800 perc, vagyis több mint egy egész nap.

A tervezők nagyon helyesen úgy döntöttek, hogy a célréteg többségének van számítógépe, és rendesen megszerkesztették a fájlrendszert. Ellentétben a Nomadokkal, a MuVo2 normál USB háttértárnak látszik, tehát minden teketória nélkül rámásolhatjuk a számítógépről a zenéket. A zeneipar szerzői jogvédelmi aggodalmainak a MuVo2 úgy felel meg, hogy csak a külön kapható távvezérlővel használható mikrofonról

A zenefolyam

Merevlemezes MP3-lejátszók

Gyártó	iRriver	iRriver	Creative	Xclef	Xclef	Apple	Creative	Creative	Vosonic
Típus	iHP-120	iHP-140	MuVo2	HD500	HD800	iPod	Nomad Zen Xtra	Nomad Zen	X's Drive Pro VP300
Kezelés (40%)	85	85	90	80	80	75	65	65	60
Hangminőség (35%)	95	95	90	95	80	85	85	85	60
Használhatóság (15%)	85	85	75	85	90	80	80	80	55
Extrák (10%)	80	80	80	75	80	90	80	75	70
Értékelés	88	88	87	86	82	81	76	75	60
Ár/teljesítmény arány	közepes	közepes	jó	jó	közepes	megfelelő	közepes	jó	közepes
Beküldő	Infopatika	East Computer Kft.	Ramiris	Infopatika	Infopatika	Apple Hungary	Ramiris	Ramiris	Infopatika
Információ	www.infopatika.hu	www.iriverhungary.hu	www.ramiris.hu	www.infopatika.hu	www.infopatika.hu	www.apple.hu	www.ramiris.hu	www.ramiris.hu	www.infopatika.hu



Fülbe valók

Hogyan teszteltünk?

Négy, különböző stílusú szám DDD minőségű (digitálisan felvett, kevert és sokszorosított) CD-jéből állítottunk elő 320 kb/s bitrátájú MP3-akat. Nem saját füldugókkal, hanem egy Sennheiser PX100 típusú (kifejezetten mobil zenehallgatáshoz ajánlott, igen jó minőségű) fejhallgatón hallgattuk meg. Minden esetben a hangszínszabályzó Normal vagy Flat beállítását használtuk, annak ellenére, hogy nem tudtuk, ez tartalmaz-e valamilyen hangszínkiemelést. Így értékeltük a hangminőséget.

A merevlemezek miatt a kapacitást nem kezeltük elsődleges kérdésként, de figyelembe vettük, mekkora tárolókapacitás jár az adott készülékhez, és ez mennyire hat ki az árára. A lejátszók kialakításában értelemszerűen előnynek számított a kis méret és strapabíró kivitel, ám legfontosabb szempont – még a hangminőséget is megelőzve – a gombok és menürendszer adta kezelhetőség volt. Apróbb előnyt jelentett, ha a tápellátást szabványos elemmel, vagy akkumulátorral oldották meg. Ennél valamivel kevésbé előnyös a cserélhető, de speciális akkumulátor, míg legkevésbé jó a beépített, amit csak kirobbantani lehet. Szintén pozitívumnak számított, ha a készülék a (tölthető) tápforrást képes volt USB-csatlakozáson keresztül tölteni.

Értékelésnél az alábbiak szerint alakult a súlyozás a különböző részterületek között: kezelhetőség: 40%, hangminőség: 35%, használhatóság: 15%, extrák: 10%.

vesz föl. A célrétegnek viszont van már számítógépe, amely jó eséllyel tud CD-t grabbelni és alkalomadtán MP3-akat is kódol belőlük. (Azért megoldhatták volna, hogy ne csak a távvezérlővel működjön a rádió is...) Megkapó, hogy a tervezők mennyit tanultak a Nomad hibáiból. Összesen kettő (ebből az egyik ötfunkciós) gombbal, és egy régi Ericsson mobiltelefonnyi (kb 2 soros, ikonos) mono LCD-vel jól kezelhető kütyüt alakítottak ki.

Creative Nomad Jukebox Zen és Zen Xtra

Számos területen megfelel a cég a nevének, de éppen a Nomad családot inkább zenehordozónak alakították ki. Úgyhogy hiába a 20–40–60 gigabájtos kapacitás, nem találjuk meg a könyvtárakat, alkönyvtárakat és állományokat. Ehelyett bekényszerülünk egy tipizálási rendszerbe, amely alkotók és albumok, valamint műfajok szerint csoportosítja a számokat. (Megjegyzendő, hogy a rendszer az Apple iPod megoldását másolja.) Mindezt súlyosbítja, hogy a tervezők (bizonyára a vezetés költségcsökkentő szándékának erős nyomása alatt) megspórolták az Esc gomb megfelelőjét. Így ha egy választást (görgethető listát) el akarunk hagyni, végig kell görgetni a végén található, „vissza" jelentésű nyílig. Talán erre, a listákban való vég nélküli bolyongásra utal a Nomad családnév.

Egy korábbi generációt képvisel a Zen, kisebb kapacitással, kisebb, kevésbé jó kijelzővel és bonthatatlan kialakítással. Első látásra a Zen Xtra külleme is tetszetősnek tűnik, de a dobozka alján kiáll egy kis csúszka, a felirata „Open". Ha elhúzzuk, az egész előlap leesik, hogy feltárja az akkumulátort. A csúszkát valami véletlenül is elhúzhatja, és a táskából a szerkezet már három darabban kerül elő.

A fenti kifogások nem jelentik azt, hogy a megszokás (a kezelés elsajátítása) után a Creative Zen zsebwurlitzerek nem elégítenék ki az elvárásokat, csak pár dologra jobban odafigyelhettek volna.

KingByte X's Drive Pro

Nos, ez az a készülék, amely a merevlemezes MP3-lejátszók őstípusa lehetne: külső, USB 2.0 csatlakozású merevlemez, amely kártyaolvasót is tartalmaz, és mellesleg le is játssza egy könyvtár MP3 fájljait. Körülbelül ennyit érdemes róla tudni, a belsejében normál méretű, 3,5 hüvelykes tárcsaátmérőjű tároló rejtőzik, ennél fogva az X's Drive szégyenletesen túlméretes az apróka valódi MP3-lejátszók között. Arról nem szólva, hogy a miniatűr merevlemezt alkalmazó többiek az ütődésekre is nagyságrendekkel érzéketlenebbek. Viszont nem olvassák a digitális fényképezőgép memóriakártyáit...

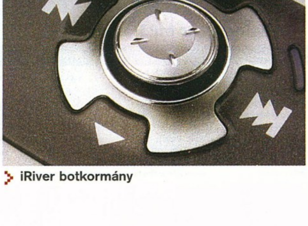
Összefoglalás

A teszt azt a meglepő akusztikai tapasztalatot hozta, hogy a merevlemezes MP3-lejátszók hangminősége viszonylag tág határok között mozog. Győzött ugyan az iRiver, de sarkában nyomul a régiesen nagy Xclef HD500, amelynek méretét könnyű kezelése és egészen mellbevágóan jó hangja feledteti.

Ha pedig hozzájutottunk volna egy Apple iPod Minihez (erre vágyik most az egész világ), akkor lett volna új generációs ellenfele a Creative MuVo2-nek, a tangaszalag mögött is tárolható négy gigabájtnyi műsornak. Így a Creative kis fenevadja képviselte a megalkuvásmentes hangot és napokra elegendő műsort a megdöbbentően kis térfogatban, igaz, kicsit szürkés-feketés árnyalatokkal.

czy

Nomád idők



iRiver botkormány

Cikkünk a májusi CHIP Magazinban megjelenő bővebb terjedelmű MP3 tesztjének kivonatos változata.

Mobilélet magazin

megrendelhető a kiadóban is!

1088 Budapest, Rákóczi út 1-3., Vogel Burda Communications Kft.
Tel.: 06 1 888 3421, 06 1 888 3422, 06 1 888 3423 Fax.: 06 1 888 3499
e-mail: terjesztes@vogelburda.hu Amíg a készlet tart!

1.496 Ft

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Nokia N-Gage QD

Madridban jártunk, hogy elsőként mutathassuk be a Nokia új kézikonzolját

Nokia életstílus: "bárhol, bárkivel"

A tavalyi évben a Nokia kockázatos lépésre szánta el magát, amikor novemberben piacra dobta a világ első kézikonzolként is használható mobiltelefonját, az N-Gage-et. A konzol platformon történő debütálás azonban a finn cég várakozásával ellentétben felemásra sikeredett. Az aránylag kevés játékprogram, a kis kijelző, az ergonómikusnak semmiképpen sem nevezhető kialakítás mind-mind csökkentette a piaci siker esélyeit. Úgy tűnt, ez a telefonáláskor furcsán és kényelmetlenül tartható, élére fordított készülék örökre eltűnik a mobiltelefonok süllyesztőjében. A gyermekbetegségekből adó/dó, vártnál gyengébb értékesítési mutatók azonban nem vették el a gyártó kedvét. A Nokia az N-Gage új, továbbfejlesztett, QD névre keresztelt telefonjának áprilisi bemutatójával mindenki számára egyértelműen tudatta, hogy elképzelései megvalósítása érdekében mindent megtesz, és komolyan bízik a vezeték nélküli és internetes játéklehetőség szempontjából egyedi konzol sikerében.

2004. április 16. Madrid – világpremier!

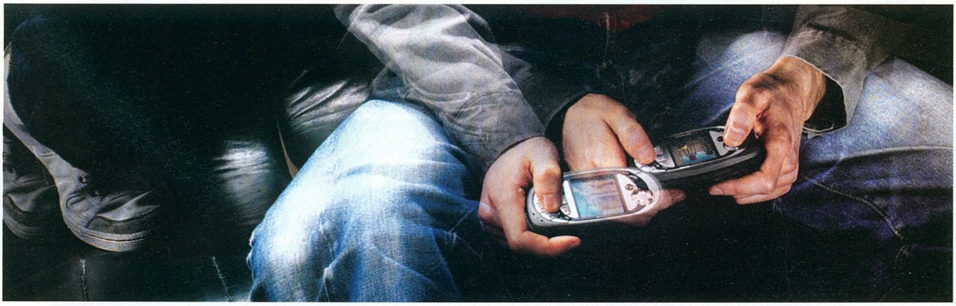
A Nokia Magyarország meghívásának köszönhetően elsőként próbálhattam ki a Nokia legújabb mobil játékgépét. Az út célja a festői szépségű Madrid volt, ahol három csodálatos napot és egy feledhetetlen QD-bemutatóval egybekötött, karneváli hangulatú éjszakát töltöttem újságíró kollégáimmal. A Madridtól 100 kilométerre található kisvárosban megrendezett QD világpremier parádésra sikeredett. A perzsa táncot lejtő táncosnők és a tűznyelők az első pillanatokban megalapozták az est hangulatát. Jókedvünket jelentős mértékben fokozta, hogy a Nokia saját fejlesztésű játékának, az Ashennek többszereplős versenyén elsöprő magyar siker született. Míg az első helyet a Fix TV meghívott tudósítója, addig a másodikat jómagam – természetesen a PC Guru színeiben – nyertem, nem kis örömet okozva ezzel csapatunk kísérőjének, Dér Attilának, aki a Nokia marketingigazgatója.

Pluszok és mínuszok

Az N-Gage QD-t ért legszembetűnőbb változások a designt érték. A QD sokkal fiatalosabb, extrémebb és lendületesebb képet mutat, mint elődje. A játékok irányításához elengedhetetlen D-pad érzékenyebb és kényelmesebb kialakítású, a telefon mérete pedig sokkal kisebb, formája jóval divatosabb, ergonomikusabb, így mind zsebbe, mind tenyérbe jobban simul. Sok kritika érte az elöd komfortérzetet romboló megoldásait. A finn tervezők minden negatív észrevételt figyelembe vettek, és a lehető legokosabb módon orvosolták a problémákat. A tökéletesített forma mellett megváltoztatták a legtöbb kritika érte, bonyolult játékkártya-cserélhetőséget, amelynek megoldásaként a készülék oldalán elhelyezett, gumiborítással ellátott bemenet született. Így már játszi könnyedséggel, az akkumulátor kivétele és a készülék kikapcsolása nélkül cserélhetünk kártyát. Az

n-gage

> "A QD sokkal fiatalosabb, extrémebb és lendületesebb képet mutat, mint elődje."



alapgép második legbosszantóbb hibájaként felrótt probléma az N-Gage telefon mivoltát érintette, mivel eddig kizárólag élére fordított készülékkel bonyolíthattuk le hívásainkat. A QD-ben szerencsére változott a helyzet, és végre kultúrált módon kezdeményezhetjük, vagy fogadhatjuk hívásainkat.

Az N-Gage QD-t a pozitív megoldások mellett sajnos negatív változások is érték. Az alapgép kis kijelzője megmaradt, így e téren semmiképpen sem veheti fel a versenyt jelenlegi egyetlen konkurenciájával, a GameBoy Advance-szal szemben. Utóbbi kb. másfélszer akkora, 16:9-es formátumú kijelzője játék szempontjából jóval előnyösebb. Az N-Gage QD kijelzője maradt a régi, ami minden bizonnyal a változatlan hardvernek, az olcsóbb előállításnak és végül a már kapható N-Gage játékok fix grafikus felbontásának tudható be. A kijelzőt ért egyetlen apróbb módosítás az erősebb háttérvilágítás alkalmazása, ebből adódóan a játékokban tisztább, jobban látható és élesebb képpel találkozhatunk. A készülék fiatalosabb és trendibb megvalósításából adódó lendületet sajnos megtöri az MP3 támogatás és a beépített rádió hiánya, ami számunkra azért érthetetlen, mert a készülék felhasználói célcsoportja eddig előszeretettel használta ezeket a szolgáltatásokat. A Nokia álláspontja szerint az alacsonyabb fogyasztói ár érdekében volt szükségszerű meghozni ezeket a döntéseket. Én azonban úgy érzem, hogy az MP3 és a rádió lehetőségének megvonása kizárólag az akkumulátor üzemidejének megnövelésére szolgált... Ez teljesen feltöltött állapotban az elődtől eltérően immáron 4-5 óra helyett 8-10 óra tiszta játékidőre elegendő energiát képes szolgáltatni. Ha már a fogyasztói árnál tartunk, mindenképpen meg kell említenünk, hogy a készülék szerződéssel aránylag olcsón, 99 euróért azaz körülbelül 25 000 forintért lesz hozzáférhető (az első N-Gage előfizetéssel 69 000 Ft-ért volt kapható!), ami egy ilyen képességű telefonnál még a játéklehetőség kihasználása nélkül is bőven megéri. Az előfizetéssel rendelkezők a fenti ár kétszereséért 199 euróért (kb. 50 000 Ft) juthatnak majd hozzá a QD-hez, szemben az alapgép 79 000 Ft-os fogyasztói árával.

A Nokia legnagyobb erőssége

A Nokia az N-Gage sikerének kulcsát a vezeték nélküli és internetes játéklehetőségben látja, ami nem véletlen, hiszen jelenleg egyetlen játékgéppel sincs lehetőségünk „bárhol, bárkivel" játszanunk. A Bluetooth és GPRS támogatással ellátott gép tehát egyértelműen a játékos közösségek kialakulására és a társas játékélmény utánozhatatlan érzésére épít. Az ennek központjául szolgáló N-Gage Arena portál immár a készülékkel az N-Gage szoftverekhez hasonlóan, közvetlenül a gép menüjéből érhető el. Az arénához kapcsolódva jóval könnyebben férhetünk hozzá annak szolgáltatásaihoz, a letölthető pályákhoz, az online versenyekhez, a ranglistákhoz, valamint a különböző chat-szobákhoz.

Brandek és trendek

Egy játékgép sikere egyértelműen a szoftverellátottságán múlik. Az N-Gage alig fél éves élettartama alatt számtalan neves kiadót és játékfejlesztőt nyert meg saját platformjára, így mára már az Electronic Artstól a Ubisoftön át az Activisionig szinte mindenki fejleszt a konzolra. Az EA a méltán sikeres sportjátékai mellett (FIFA 2004, Tiger Woods 2004) a hatalmas sikerű The Sims sorozat kézikonzolos verzióját, a Bustin' Outot is elkészítette. Az EA játékok természetesen támogatják a Bluetooth-on keresztüli többszereplős játékmódot, sőt a kézikonzolok világában először a GPRS segítségével megvívhatjuk az első online golfbajnokságokat! A Ubisoft egyik legnagyobb márkanevét, a Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon sorozatot indította útjára, amely 3D-s megjelenítése nagyjából a Quake első részének 3D-s motorjával életre keltett programokhoz hasonlítható. Minden egység, épület és tereptárgy háromdimenziós, a fényforrások és a lövedékek megvilágítják a tereptárgyakat, a különböző időjárási viszonyok teljesen megváltoztatják a harci stratégiát.

Ráadásul a Ghost Recon támogatja a vezeték nélküli többszereplős játék lehetőségét, így egymás ellen vagy nyolcan együtt vághatnak neki a küldetéseknek. A nagysikerű márkanevek mellett a Nokia saját fejlesztőstúdiói exkluzív játékokat készítenek, amelyek közül a 3D-s, történetalapú FPS, az Ashen tűnik a legígéretesebbnek.

A finn cég ígérete szerint idén karácsonyig közel száz játékprogram jelenik meg N-Gage-re, köztük olyan nagy sikerek, mint a Sega Virtua Copja, a Vivendi Crash Nitro Cartja, vagy a tavalyi év legjobb játékának kikiáltott Call of Duty N-Gage verziója. Ezek mindegyike – az általuk bevezetett trendnek köszönhetően – többszereplős játéklehetőséggel kerül a boltok polcaira.

Végszó

Az N-Gage QD számomra egyértelműen kellemes csalódást okozott. Míg az első N-Gage ormótlannak és koncepciótlannak tűnt, a QD mind külalakjában, mind tudásában felveszi a kesztyűt telefon- és kézikonzolvetélytársaival szemben. A Nokia tavalyi kijelentése szerint az N-Gage 95%-ban játékgép és mellette telefonként is használható. Idén szerintem ez már nem állja meg a helyét, ugyanis a QD immár egy kiváló telefon, amely amellett, hogy minden tekintetben felveszi a versenyt a hasonló árkategóriájú készülékekkel (sőt a drágábbakkal is!), olyan játéklehetőséggel bír, amivel szemben még a kifejezetten játékplatformnak szánt Gameboy Advance is sok esetben kellemetlenül érezheti magát.

Az N-Gage QD a változtatásoknak köszönhetően tehát sokkal szebb és használhatóbb telefon képét festette, amelyet nem csak a játékos kedvű felhasználóknak, hanem szinte mindenkinek ajánlhatok. Biztos vagyok benne, hogy a májusi bevezetést követően hosszú ideig a Nokia egyik legnépszerűbb telefonja lesz majd.

Sasa

Értékelés:

- **Pro**
  - divatos külalak
  - kedvező fogyasztói ár
  - vezeték nélküli online és offline játéklehetőség immáron telefonként is kiválóan használható
- **Kontra**
  - kis kijelző
  - hiányzik a rádió és az MP3 szolgáltatás
- **Pontszám:** 5/4.5

A 3 dimenzió és az idő
6. rész

AMINT AZ ELŐZŐ SZÁMBAN MEGÍGÉRTÜK, 2002-BEN FOLYTATJUK IDŐUTAZÁSUNKAT A VIDEOKÁRTYÁK ÉS FIRST PERSON SHOOTEREK VILÁGÁBAN.

Az AGP 8X csatolási szabvány és a DirectX 9.0 hardveres és szoftveres debütálásának éve. Az ATI Radeon 8500 készletes kártyák a jelentős teljesítményt biztosító (ám még mindig kompatibilitási problémáktól szenvedő) driverekkel nem sokáig élvezhették a királyi koronát. 2002 tavaszán piacra lépett a már hardverből DirectX 8.1 kompatibilis GeForce4 Ti lapkacsalád, melyet a GeForce4 MX chipek egészítettek ki az olcsóbb kategóriában. Technológiai szempontból a GeForce3-hoz képest a GeForce4 Ti nem jelentett komoly előrelépést, ám teljesítményét tekintve egy nagyságrenddel előbbre járt a GF4 Ti. Nem véletlen, hogy még most, 2004 közepén is többé-kevésbé versenyképesek a család tagjai ko-runk játékaiban.

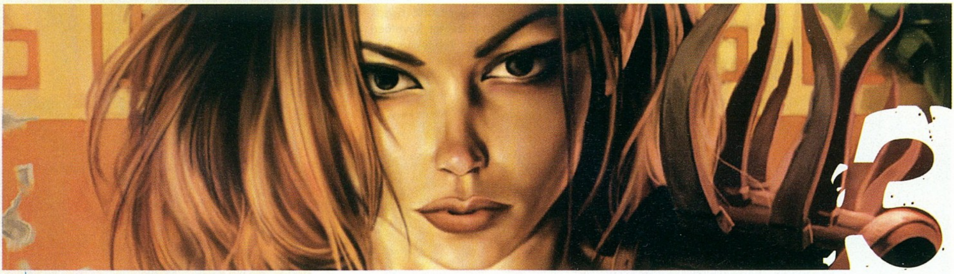
Első körben (a másodikról kicsit később) háromféle GeForce4 Ti lapka jelent meg. A legolcsóbb megoldás a Ti4200 nevet kapta, és kétféle referencia modellje volt. A 64 MB fedélzeti tárral szerelt 4200-ason magasabb (effektíve 500 MHz), míg a 128 megás változaton alacsonyabb sebességen (444 MHz) jártak a memóriák, a mag órajele megegyezett mindkét esetben (250 MHz). Legalábbis ez volt az nVidia el-képzelése, de a gyártók hamar elkezdtek egyedi 128 MB-os kártyákkal kijönni, amelyeknek memória-órajele olykor még meg is haladta a sima 64-esekét. Persze az ilyen megoldások drágulást is hordoztak magukban, ám még mindig olcsóbbak voltak, mint a komolyabb nyákot igénylő GeForce4 Ti4400-as chip köré épülő kártyák. Most, két év elteltével tudjuk, hogy a 4200-as vált a legsikeresebb GeForce4 Ti lapkává, olyan eladási adatokkal, amelyek még az nVidia vezetőit is meglepték.

A GeForce4 Ti4400 elfogadottsága és eladási adatai erősen elmaradtak a Ti4200-étól, hisz aki a 4400-as teljesítményét (275/550 MHz) akarta, inkább vett egy jól tuningolható Ti4200-as kártyát, és jelentős összeget takarított meg – aki pedig csúcsteljesítményre vágyott, vett egy Ti4600 chipre (a GF4 Ti lapkacsalád legerősebb tagja) épülő kártyát (300/650 MHz). A jellemzően 128 MB tárral felszerelt GeForce4 Ti 4400-as kártyák ára – a fejlettebb gyártástechnológia és alkatrészigény miatt – inkább az akkor még méregdrága Ti4600-as megoldásokéhoz közelített, mint a közkedvelt Ti4200-asok felé. Nem véletlen, hogy a három GF4 Ti lapka közül a 4400-ast vonta ki először a piacról az nVidia.

["A 3 dimenzió és az idő előző részeit a PC GURU 2004-es számaiban találjátok"]

A zászlóshajó GeForce4 Ti4600 lényegében egyedül volt a saját osztályában, egészen őszig semmi nem tudta megszorítani teljesítmény szempontjából. A minden általam ismert esetben 128 megával ellátott Ti4600-as kártyák ára a megjelenéskor, és utána még vagy fél évig iszonyúan magas volt, és csak a Radeon 9700 Pro piaci megjelenése után kezdett el érezhetően mérséklődni. Bár a GeForce4 Ti4600 készletes kártyák még mindig potens megoldásnak számítanak, a fejlesztők elmondása szerint a következő generációs grafikus motorokat használó játékokban már csak a közepes grafikai részletességet fogják tudni megjeleníteni, és akkor még nem is beszéltünk a DirectX 9.0 funkciók hardveres gyorsításának hiányáról, amely 2004 második felétől kezd majd igazán fontossá válni.

Ellentétben a GeForce3 kártyák vásárlóival (akik bő két és fél évet kaptak, míg le kellett cserélni VGA vezérlőjüket), a GeForce4 Ti4600-asok tulajdonosainak sajnálatos módon már csak bő másfél év jutott, feltéve, ha ott akartak maradni a grafikai topon. Ez persze elitista felfogás, mert minden bizonnyal még 2005-ben is el lehet majd lenni egy 4600-assal (legrosszabb esetben a shareware játékokkal), ha az ember hajlandó megkötni a szükséges kompromisszumokat.



A Neverwinter Nights amazonja felett még nem járt el az idő

Miss Archer a LithTec Jupiter motorra esküszik

Most pedig essen szó a költséghatékony szegmensbe szánt GeForce4 MX lapkákról, melyeknek kezdetben szintén három változata volt. Előzetesen mindenki azt várta, hogy az nVidia a GF4 MX-eknek is megadja a hardveres DirectX 8.1, de legalább 8.0 támogatást. Nos, a cég nem így tett, inkább úgy döntött, hogy beülteti a hintába a vásárlókat, és GeForce4 MX név alatt lényegében újra kihozta a GeForce2 vonalat! A GeForce4 MX420 (64 MB fedélzeti tár) kis túlzással a GeForce2 MX 400, a GeForce4 MX440 (64 MB-os kártyák) a GeForce2 Pro, míg a GF4 MX460 (64 MB VRAM) a GF2 Ultra alteregója lett, szigorúan csak DirectX 7 hardveres támogatással. Persze történtek kisebb optimalizálások, és új szolgáltatásokat is kaptak a chipek, de semmi eget rengető nem történt, azaz a végeredményt tekintve az nVidia nem bánt túl nagyvonalúan a vásárlóközönségével.

Eljött 2002 második fele, és mindenki azt várta, hogy az nVidia hathónapos termékciklusának megfelelően nyár végén, ősz elején jelentkezik vadonatúj szolgáltatásokkal bíró, hardveresen DirectX 9.0 kompatibilis gyorsítójával, melynek kódneve már ismert volt: NV30. Ehelyett robbant a bomba: az ATI a nyár legvégén kihozta a Radeon 9700 Prót, amely mindazt tudta, amit az NV30-tól várt a szakma és a közönség. Hardveres DirectX 9.0 támogatás, 128 MB fedélzeti memória, 256 bites memóriabusz, fejlett élsimítási algoritmus, remek 2D-s és 3D-s képminőség, illetve immár közel szabadon programozható pixel és vertex shaderek jellemezték az R300-as lapkát, mely az ATI Radeon 9700 Pro videokártyák szíve. Az ősz folyamán aztán kijöttek az R300 variánsok is, így lett egy technológiailag azonos, ám mag- és memória órajeleiben lassabb taktust verő Radeon 9700 (128 MB VRAM), illetve a szintén lassabban órajelezett, ám már csak 128 bites memóriabusszal felvértezett Radeon 9500 Pro (128 MB VRAM). Mindhárom készlet kirobbanó sikert ért el, a Radeon 9500 Pro pedig egyben megteremtette a középkategóriás árú DirectX 9-es gyorsító fogalmát. A költséghatékony szegmensbe a szintén hardverből DX9 kompatibilis Radeon 9500 érkezett, hogy le legyen fedve a teljes felső-, illetve középkategóriás paletta. A Radeon 9500 már csak négy renderelő csatornával rendelkezett, és 64 MB-os kivitel esetén a memóriabusz szélessége 128 bitre csökkent, míg a 128 megás kártyáknál 256 bit maradt (kissé meglepő és fölösleges módon, ám a tuningolók nagy örömére). A kifejezetten költséghatékony szegmensben az RV300 alapú Radeon 9000 és a 9000 Pro szállt ringbe a vásárlók kegyeiért. A két megoldás csak mag- és memória órajeleiben tért el egymástól, és azt kell tudni róluk, hogy a 9-es számmal kezdődő terméknév ellenére továbbra is csak DirectX 8.1 szolgáltatásokat tudtak elővarázsolni a hardverből.

Mindkét változat egyaránt kapott 64 és 128 megányi videomemóriát is a kártyagyártóktól, és a megoldás igazi pikantériája az volt, hogy még a 9000 Pro is kikapott egy normál órajelezésű Radeon 8500 chipes kártyától a legtöbb teljesítménytesztben.

Az nVidia hallgatni kényszerült, ugyanis gyártatási nehézségek léptek fel az NV30, illetve a 0,13 mikronos gyártástechnológia kapcsán. Ezért a cégtől csak minimális termékfrissítésre futotta ősszel, és ez meggyőzte a nagyközönséget arról, hogy az iparág pörgéséhez képest igen sokáig uralkodó nVidia bizony bajban van. A kozmetikai beavatkozások a meglevő chipkészletek AGP 8X interfészhez való hozzáigazítására irányultak. Így született meg a GeForce4 Ti4600 AGP 8X változata Ti4800 néven (128 MB VRAM) és változatlan órajelekkel. A GF4 Ti4800 SE a GeForce4 Ti4400 órajeleken futkározó AGP 8X-os megoldás lett (128 MB VRAM), míg a Ti4200-8X neve önmagáért beszél. Utóbbi esetben kissé feljebb került a léc az órajeleket illetően. Bár ahány gyártó, annyiféle memória- (64 vagy 128 MB) és órajel-konfiguráció, a Ti4200-8X kártyák nagy része a 270/513 MHz-es órajelpáros környékén dolgozik.

A költséghatékony szegmenst is elérte a nyolcszorozási láz. Ennek megfelelően kaptunk egy GeForce4 MX440-8X készletet (64 mega VRAM), ám itt is történt némi tuning a memória-órajel terén. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy megemlítsem: az nVidia már korábban leállt a GF4 MX460 készlet gyártásával, feltehetően azért, mert a köré épülő kártyák ára már alig volt alacsonyabb a legolcsóbb GeForce4 Ti4200-asokénál, a teljesítménybeli különbség pedig eget rengető volt a 4200 javára. Végül akadt GeForce4 MX440-SE néven (64/128 MB VRAM) mag- és memória-órajel csökkentett MX440 megoldás (a csatolási felülete AGP 4X).

Mielőtt lezárnánk a 2002-es évet a grafikus chipkészletek oldaláról, szólni kell még röviden az év júniusában debütált Matrox Parheliáról. A hardverből csak részben DirectX 9.0 kompatibilis, 256 bites memóriabuszt alkalmazó (128 MB VRAM) Parhelia legnagyobb problémája az ár/teljesítmény viszony volt. Míg a legtöbb szintetikus és valós alkalmazásból fakadó benchmark programban kikapott egy GeForce4 Ti4600-tól, addig az ára annál mintegy 70-80 százalékkal magasabb volt! A Parhelia azóta újabb változatokban is megjelent (256 megás kivitel, Parhelia-LX stb.), ám a lapka története könnyen summázható: sem a játékosok, sem a nagyközönség szemében nem lett vonzó VGA vezérlő alternatíva.

Játékfronton sem volt unalmas a 2002-es év. A Quake 3 engine továbbra is erősen képviseltette magát, ám új grafikus motorok is színre léptek. Az év egy laza játékkal, a Serious Sam második részével (Second Encounter) indult. Természetesen ezt a programot is a Serious Engine hajtotta, az előző változathoz képest minimális technológiai változtatásokkal. Szintén az év első hónapjában érkezett meg az elsöprő népszerűségre szert tevő, Quake 3 motoros Medal of Honor: Allied Assault. Ez a második világháborús FPS indította el az ilyen jellegű játékok virágkorát, melynek jeles képviselője volt a Battlefield 1942, és amely tovább él a Call of Dutyval. A MoHAA mind egyjátékos, mind hálózatos üzemmódban meghódította a játékosok szívét, és sokan miatta hagyták ott a Return to Castle Wolfenstein csatákat.

Márciusban debütált a szintén Q3 verklis sci-fi akció a Star Wars univerzumból, a Jedi Knight II: Jedi Outcast. A játék jó volt, viszonylag szép is, ám a hatalmas rajongói tábor ellenére nem lett átütő siker. Májusban lépett piacra a Soldier of Fortune második része, a Double Helix. Már leírni is kissé unalmas, ám ennek a játéknak a grafikáját is a Quake 3 motor hozta mozgásba, itt meg kell jegyezni, hogy mindezt nagyon színvonalas módon tette, előfutáraként a Star Trek: Elite Force II-nek, ahol a fejlesztők a maximumot hozták ki a korosodó Q3 engine-ből. A SoF2 grafikája mellett a környezet interaktivitásáért felelős kvázi fizikai motor (GHOUL) is fejlődött.

Játéktörténelmi paillantás

A Moha már öreg motoros

Netlmmerse motorral hajtva

Az ATI varázsgömbje

Május közepén állt be a meglepő fordulat: megjelent az év legjobban kinéző 3D-s grafikáját felvonultató játéka, a The Elder Scrolls III: Morrowind, amelyet az átlag játékos számára ismeretlen NetImmerse grafikus motor hajtott. Az NDL csoport által fejlesztett engine azóta Gamebryo néven hódít, ez a motor áll a Dark Age of Camelot nevű MMORPG mögött, és ez dübörög majd Sid Meier Pirates! újrafeldolgozásában is. A Bethesda Softworks által jegyzett Morrowindnek azonban nemcsak a grafikája volt átlagon felüli, hanem a játékmenete és hangulata is, így nem véletlenül vált elsöprő sikerré ez az első személyű nézetből játszható szerepjáték. Mivel a játék lemezein megtalálható volt a leegyszerűsített és felhasználóbarát fejlesztői környezet is, azóta se szeri, se száma a játékhoz megjelent amatőr kiegészítéseknek. A Morrowind ez ideig két hivatalos küldeteslemezt (Tribunal és Bloodmoon) ért meg. Visszatérve még kicsit a grafikára: a játék igazából a napszakok és a víz (ehhez komolyan használta a NetImmerse az ezt tudó videokártyák DirectX 8 képességeit) élethű megjelenítésével tarolt. A játék remekül nézett ki, ám a gépigénye is hatalmas volt, amennyiben nagyobb grafikai részletességgel és magas felbontásban kívántunk vele játszani. Az addig megjelent Q3 motoros játékok átlagos gépigényéhez (durván 700-800 MHz-es Pentium 3 és GeForce2 GTS vagy GeForce3 Ti200) képest az Elder Scrolls harmadik fejezete robbantott: nagyjából 1,5 GHz-es processzor és GeForce4 Ti lapkás videokártya kellett az igazán részletes grafikai megjelenítéshez. Ez 2002 közepe táján hallatlan dolognak számított!

A 2002-es év második negyedéve az RPG műfajé volt, hisz júniusban megjelent a Newerwinter Nights az igencsak ismert BioWare műhelyéből. A NWN volt a csapat első, nem az Infinity grafikus motorra (mely többek között a hatalmas sikert elért Baldur's Gate sorozatot mozgatta) épülő, immár teljes 3D-ben pompázó alkotása. A játék ugyan látvány terén nem rúghatott labdába a Morrowind mellett, mindazonáltal tetszetősen nézett ki és a játékélmény sem hiányzott a pakliból. A játék gépigénye is a képi világ minőségéhez igazodott, azaz 1 GHz-es Pentium 3 vagy AMD Athlon processzor és Radeon 8500LE vagy GeForce3 Ti200 készletes videokártya elég volt zökkenőmentes futtatásához. A játékhoz az első küldeteslemez 2003 júniusában érkezett meg, Shadows of Undrentide néven, míg a második 2003 novemberében, Hordes of the Underdark címmel.

Az év augusztusában megjelent egy kifejezetten rendhagyó játék: az America's Army nem a mindent földbe döngölő grafikájával (bár az Unreal II motorja hajtja) vagy játékmenetével hívta fel magára a figyelmet, hanem például azzal, hogy az amerikai hadsereg fejlesztette és ingyenes volt. Maga az AA egy első személyű nézetből játszható „katonaikiképzés-szimulátor". A játék igen nagy népszerűségre tett szert, és a US Army sem csücsül a babérjain, hanem folyamatosan fejleszteti tovább a programot, mely – több jelentős változtatás után – a 2.0.0a verziószámnál járt a cikk írásának időpontjában, azaz április elején.

Neverwinter harmadszor

Szeptemberre esett két nagynevű grafikus motor valódi bemutatkozása. Jött egyrészt az Unreal motoros hálózati játék, az Unreal Tournament 2003. Az UT2K3 ugyan jól nézett ki, ám egyértelmű volt, hogy az alatta duruzsoló motor sokkal inkább DirectX7, mintsem 8 alapú. Szerencsére a játékélmény a csúcson volt, ám ez sem tudta meggátolni a nyár végén debütált Battlefield 1942-t abban, hogy rengeteg játékost hódítson el a többi FPS jellegű hálózatos játéktól. A Battlefield érdekes játékmenetével és a nagy számú vezethető, korés valósághű járművel tudott a többiek fölé emelkedni. A játék gépigénye sem piskóta, a zökkenőmentes futtatásához legalább 1,5 GHz-es CPU és erős videokártya kell, a szélessávú internetelérés mellett, ha éppen nem LAN-on nyomulunk a barátainkkal. A játék első kiegészítője 2003 tavaszán debütált, Road to Rome címmel, ám az amatőr modkészítők is jobbnál jobb ingyenes alkotásokkal jelentkeztek és jelentkeznek a mai napig (az egyik legismertebb BF1942 mod a Desert Combat). A BF újabb reneszánsza 2004 tavaszán jött el, a Vietnamban játszódó folytatással.

Szintén az iskolakezdés környékére érkezett meg a No One Lives Forever második epizódja, mely a frissnek számító LithTech Jupiter grafikus motort használta. Ez az engine sem veszélyes a Doom 3 motorra technológiai szempontból, ám a játék kissé rajzfilmszerű grafikájához meglehetősen jól passzolt, és objektíven szemlélve is pofás képi világot teremtett Cate Archer legújabb kalandjaihoz. Egyébiránt a Jupiter motor már mostanra egész szép karriert futott be, ugyanis amellett, hogy a 2003 vége felé megjelent Contract JACK-et is ez hajtja, a 2003 augusztusában debütált TRON 2.0, illetve a fantasy RPG műfajában nyomuló (szintén 2003 nyarán megjelent) Mistmare alatt is ő ficánkol.

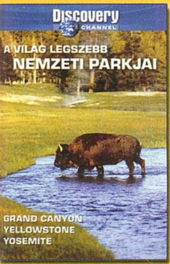
* A 2002-es év meghatározó 3D grafikus gyorsító lapkakészlete a GeForce4 Ti4200 és Ti4600 volt egészen a nyár végéig, az ATI Radeon 9700 Pro megjelenéséig. Attól kezdve minden fanatikus játékrajongó az ATI R300 GPU-s megoldásokat kereste. Emiatt az anyagilag kevésbé jól eleresztettek körében igazán népszerűvé váltak a GeForce4 Ti4200-ak teljesítményét érdemben meghaladó, hardverből DX9 kompatibilis, mindemellett elérhető árú Radeoon 9500 Pro lapkakészletes kártyák. Amennyire nvidiásan indult az év, annyira atisan zárult le...

gale

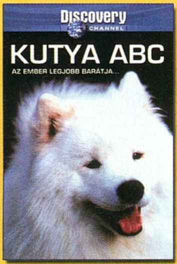
2002 sikerszériája

VIDEO ÉS DVD AKCIÓ!

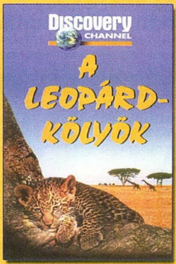
Kedvezményes árak a lap olvasóinak!



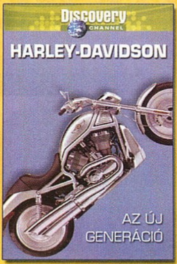
VHS-en



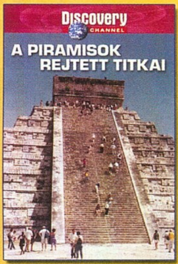
VHS-en



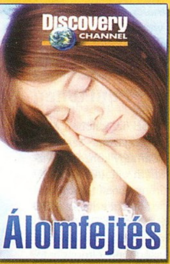
VHS-en



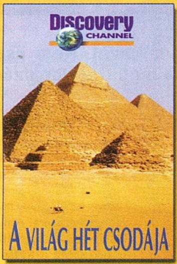
VHS-en



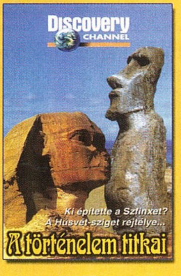
VHS-en



VHS-en

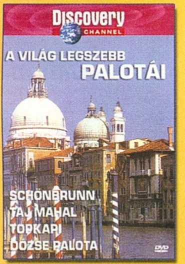


VHS-en
2 kazettán

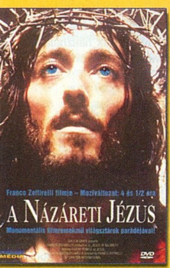


VHS-en

DVD-n és VHS-en



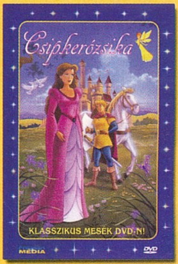
DVD-n és VHS-en
VHS-en 2 kazettán



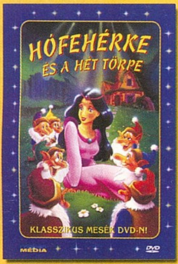
DVD-n és VHS-en
VHS-en 2 kazettán

DVD-n és VHS-en

DVD-n és VHS-en



DVD-n és VHS-en



DVD-n és VHS-en

AKCIÓ! 4-et rendel, 3-at fizet!

Az akció csak videokazettákra érvényes (kizárólag magánszemélyeknek)! A VHS- és DVD-filmek egyenként is rendelhetők.

Discovery Channel

VHS árak:	Egységesen	1290.- Ft/db
DVD árak:	A Názáreti Jézus	2790.- Ft/db
	Discovery DVD-k	1990.- Ft/db
	Mese DVD-k	1490.- Ft/db

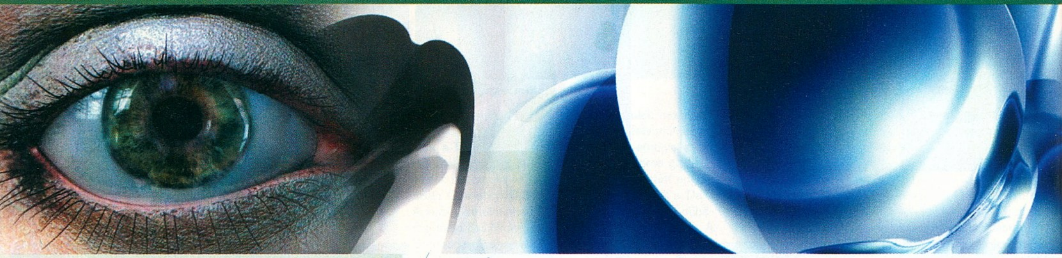
© 2004. Discovery Communications, Inc. Minden jog fenntartva.

Telefon/fax: (06-1) 205-3780, (06-1) 205-3781
Címünk: Premier Média Kft. 1119 Bp. Fehérvári út 89-95.
Teljes filmválaszték: www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

Homok a gépezetben

hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

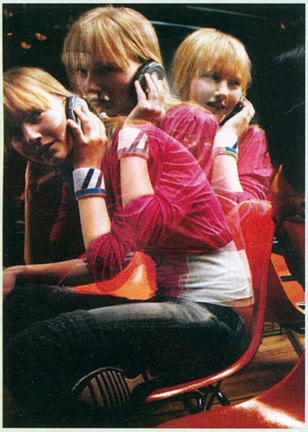


E havi idézetünk: "Szeretnék telepatikus képességekkel rendelkezni. Nem csak azért, mert így olvashatnék az emberek agyában, de sikerülne csökkentenem a mobiltelefon számlámat is."

- Paul Wiley

Egy rendhagyó mobilkörkép

Nem tudom, ki hogy van ezzel, de számomra az igazi innovációt nem feltétlenül az újabb és újabb, kisebb méretű, nagyobb teljesítményű és még rendhagyóbb formatervezésű eszközök jelentik. Fokozottan igaz mindez a mobiltelefonok egymást követő generációira, ahol a gyártók gyakran éppen a legfontosabbakat, a funkcionalitást, a hatékony kezelhetőséget áldozzák fel a design, a nagyobb felbontású digitális kamera, vagy valami teljességgel haszontalan szolgáltatás érdekében. Ennek megfelelően álljon itt néhány példa arra, hogy a felhasználók kegyeibe férkőzni (vagy épp megmaradni ott) igenis nemcsak ily módon lehet – az eredeti ötletek sokkal fontosabb szerepet játszanak...



Multifunkcionalitás

LG G5300 és Ilkone i800

A világ népességének nagyjából egyötöde (kb. 1,1-1,3 milliárd ember) az iszlám vallás híve, nem véletlen tehát, hogy a mobilgyártók is nagy lehetőséget látnak ebben a mostanáig kevéssé meghódított, hatalmas piacban. A rejtett potenciál pontos méretének kitapogatására az első lépést az LG Electronics tette meg: a koreai cég tavaly októberben olyan, speciálisan muszlim hívők igényeihez igazított mobilt dobott piacra, amely beépített iránytűje segítségével bármikor képes nagy pontossággal meghatározni Mekka (arabul Quiblah) irányát. Ha figyelembe vesszük, hogy a hívőknek naponta ötször, a Szent Város (azon belül is Allah háza, és a Kaaba kő) felé leborulva kell imáikat elvégezniük, ám annak irányának meghatározása (különösen a Mekkától távol eső iszlám többségű országokban, pl. Indonéziában, vagy Malajziában) nem mindig egyszerű feladat, azt kell mondanunk, a GPRS-alapú G5300-as sikerre van ítélve. Pláne, ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy egyes helyi szolgáltatók olyan ingyenes SMS szolgáltatást is kínálnak az LG mobilja mellé, amely az imák pontos időpontjára is figyelmeztet...

["A G5300 iránytűje bármikor képes nagy pontossággal meghatározni Mekka irányát"]

A dél-koreai elektronikai óriásnak jelentős vetélytársakkal is meg kell küzdenie, köztük olyanokkal, mint pl. a Dubai székhelyű Ilkone, amelynek i800 névre hallgató mobilja, ha lehet, még fejlettebb vallási szolgáltatásokkal rendelkezik. A több mint két éves fejlesztés után gyártásba került eszköz nemcsak Mekka irányának meghatározására képes, hanem – integrált Yamaha audio chipjének köszönhetően – a mü-ezzinek imára hívó énekét, az ún. Azant is képes élethűen szimulálni! De ez még nem minden: a 65 000 színű kijelzővel felszerelt i800 adatbázisa a teljes Koránt tartalmazza (arab és angol nyelven, speciális keresőmotorral ellátva), az „összeköt a hiteddel, bárhol légy is" szlogennel reklámozott eszközt valóban értékes segítőtárssá avatva minden igazhitű számára. Olyannyira, hogy a mobil még az amúgy konzervativizmusáról híres, a világ vezető iszlám oktatási intézményének számító kairói Al Azhar irányítóinak tetszését is elnyerte, és amely hivatalosan is áldását adta az i800 forgalmazására. A második kijelző, a GPRS szolgáltatás és az integrált iszlám Hidzsra kalendárium már csak a hab a tortán – összességében elmondható, hogy az Ilkone-nak minden esélye megvan a maga elé tűzött ambiciózus cél (a regionális piac négy százalékának megszerzése) elérésére. Ez még akkor is reális, ha egy bizonyos téren az i800 alulmarad nyugati vetélytársaival szemben, hiszen nem rendelkezik digitális kamerával. Igaz, ez nem különösképp hátrány olyan országokban (pl. Szaúd-Arábia), ahol ezek használata törvényileg tilos, és súlyos büntetéseket von maga után...

Sony Ericsson LH-Z200

Hasonlóan speciális (ám ezúttal nem vallási, hanem genetikai alapokon szerveződött) felhasználói csoportot célzott meg a Sony Ericsson – Virgin Mobile tandem is, amikor nemrégiben azt adták hírül, hogy az angol szolgáltató felveszi kínálatába a világ első, kifejezetten balkezeseknek tervezett mobilját, az LH-Z200-at. A Sony Ericcson modelljén a billentyűzetkiosztás pontosan a fordítottja a megszokottnak (vagyis jobbról-balra elrendezést követ), ezáltal gyorsabb és egyszerűbb hívásokat, szövegbevitelt és menük közötti navigálást téve lehetővé balkezesek számára. A hírek szerint az LH-Z200 iránt máris olyan nagy az érdeklődés, hogy a kínálat nehezen tud lépést tartani a kereslettel. Ez nem is meglepő annak fényében, hogy csak Nagy-Britanniában 7 millió (mostanáig kényszerűen jobbkezes eszközt használó) balkezes mobilfelhasználó található.(Zárójelben azért megjegyezném, hogy a fenti duó állítása ellenére nem az LH-Z200 az első ilyesfajta billentyűzetkiosztást megvalósító mobil, néhány, speciálisan az izraeli piacra fejlesztett eszköz a héber írás sajátosságaival összhangban már korábban is jobbról-balra elrendezést használt.)

Kedves videóm kérlek vedd fel a meccset!

FOMA - 3G japán módra

Miközben Európa legtöbb országában egyelőre se híre, se hamva a szolgáltatók által már évekkel ezelőtt beígért harmadik generációs technológiáknak, Japánban az NTT DoCoMo 3G FOMA szolgáltatása immár két és fél éve elérhető. A DoCoMo által e téren kínált legújabb extra az a vezérlő, amelynek segítségével a 3G felhasználók virtuális kontrollt valósíthatnak meg otthoni, hálózatba szervezett elektronikai eszközeik felett – vagyis lényegében bárhonnan irányíthatják azokat. A megoldás segítségével nemcsak olyasfajta egyszerű feladatok végezhetőek el, mint pl. a TV és a videó távoli programozása; a nagy sávszélességű 3G hálózatnak hála az éppen adásban lévő, vagy rögzített anyagokat akár azonnal meg is nézhetjük – a mobilunkon! Ehhez képest pl. a légkondicionálás, vagy a világítás ugyancsak távoli ki/bekapcsolása, és a riasztó/mozgásérzékelő rendszer közvetlenül a mobilunkra küldött figyelmeztető üzenetei már nem is tűnnek olyan érdekes funkcióknak... Maga a vezérlő amúgy nem különösképp bonyolult eszköz: tulajdonképpen csak különböző csatlakozókkal (infravörös, kábel, USB, speciális I/O portok, stb.) ellátott buta doboz, amely a FOMA hálózaton keresztül teremt kapcsolatot a kijelölt mobillal. Az viszont jellemző, hogy a megoldás viszonylagos egyszerűsége ellenére a megvalósításba kizárólag Japánban vágtak bele.

Koolio (and the Gang)

A napi sörért folytatott küzdelem sokak számára a napi betevő előteremtésénél is fontosabb feladat, sőt, komoly technológiai fejlődés forrása is lehet. Jól példázza ezt a Floridai Egyetem tanulóinak példája, akik ez irányú vágyaiktól hajtva megépítették Kooliót, az ő szavaikkal élve a világ első „helyváltoztatásra képes, autonóm hűtőrobotját". Ne szépítsük a dolgot: itt bizony egy mozgó söröskonténer-robotról van szó, amely fejlett tájékozódási képességeinek köszönhetően a Benton Kollégium harmadik emeletének bármely szobájába képes sört szervirozni, csak hívni kell... Őszintén meg kell mondanom: így utólag viszszagondolva mélységes szomorúsággal tölt el a gondolat, hogy az én egyetemi éveimben még nem volt lehetőségünk az ehhez hasonló csúcstechnológiájú eszközök csatasorba állítására. Pedig az emeleti szobák és a földszinten található büfé közötti távolság ily módon való semlegesítése kétségkívül jelentős lökést adhatott volna az akkoriban még éppen csak bimbódzó alkoholizmusunk gyorsabb kiteljesítéséhez...

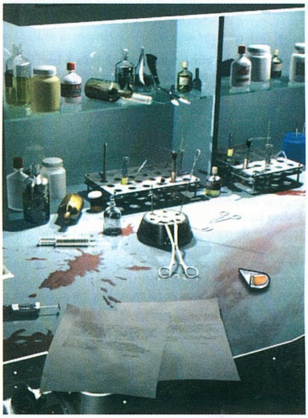
Jon Blake Cusack 2.0

Az Egyesült Államokban megszokott dolognak számít az apával azonos nevet viselő gyermek „Jr.", vagy „II", elő-, vagy utójellel való megkülönböztetése. Túlságosan is megszokottnak gondolhatta ezt Jon Blake Cusack, amikor is az ifjabbik Jon neve mellé nem ezek egyikét, hanem a 2.0 (!) jelzést biggyesztette. A mérnök végzettségű úriember, aki bevallottan az IT világából vette az alapötletet, imigyen kommentálta rokonainak és ismerőseinek küldött e-mailjében fia születésének hírét: „ 2.0 meglehetősen sok funkciót örökölt 1.0-tól, továbbá addicionális funkciókat feleségemtől, Jamie-től...". Mindehhez Jeff Harrow, a weben rendkívül népszerűnek számító technológiai szakértő csak annyit fűzött hozzá, hogy mire a gyerek felnő, valószínűleg jól fog jönni egy ilyesfajta név, hiszen a tizedesjegy változtatásával legalább könnyedén nyomon lehet majd követni, hogy pontosan mennyi, és milyen génterápián esett át az illető. Vagyis Jon 2.05 személyében egy alig módosított embertársunkat, míg Jon 2.995-ben a tökéletességhez közel álló, félisteni státusú kiborgot tisztelhetünk majd...

Az X Generáció megérkezett az orvostudományba

Valahogy így kommentálta Dr. James „Butcher" Rosser annak a felmérésnek az eredményeit, miszerint az ifjabb nemzedékhez tartozó, videojátékokat favorizáló sebészek átlagosan 37 százalékkal kevesebb hibát ejtenek, és 27 százalékkal gyorsabban dolgoznak, mint azokat mellőző kollegáik. „A sebészetben ugyanaz a kézszem koordináció szükséges, mint a videojátékokban" – világított rá a jelenség hátterére Rosser, azt is hozzátéve, hogy a precíziós beavatkozásokhoz (amelyek szerinte olyanok, „mintha cipőfűzőt kellene kötni egy méter hosszú evőpálcikákkal") manapság használt orvosi segédeszközök gyakran sok hasonlóságot mutatnak a különböző játékvezérlőkkel (lásd pl. az egyszerű joystickot, vagy akár rovatunkban nemrég bemutatott, agysebészethez használt robotkar erő-visszacsatolásos kontrollerét).

A felmérés nyomán számos kórházban indult olyan fakultatív tanfolyam, ahol a jelentkező orvosok „érintésérzékelését és eszközmanipulációs képességeit" videojátékok segítségével javítják, sőt, Rosser egy komplett, Top Gun névre hallgató videojáték kurzust is kidolgozott e célból. Ennek fényében végre az is elmondható, hogy az Xboxozást gyakran a társadalom iránti kötelezettségei elé helyező főszerkesztőnk előtt még nagy jövő áll baleseti sebészként... Ki tudja, lehet hogy egyszer még egy „Dr. Sasa" című szappanopera születését is megérjük, ahol a baljós zenei aláfestés közepette megjelenő főhősünk vértől iszamos kesztyűjében korántsem virtuális ereket és inakat metsz át, a reá oly jellemző bohém félmosollyal...



Perspektíva hardcore gamereknek

Joshua

Joshua7401@hotmail.com

www.chello.hu ✆ 1221

2 hónap fizetés nélküli szabadság!

július és augusztus ingyen!*

internet, bekötési díj nélkül!**

nonstop internet • telefonvonal nélkül • szupergyors

Mit szólna két teljes hónap korlátlan internet-hozzáféréshez, amely egy fillérjébe sem kerül?

Csatlakozzon 2004. április 8. és június 15. között a chellóhoz, és szélessávon biztosítjuk Önnek a fizetés nélküli szabadságot.* Sőt, ha megrendelését interneten keresztül adja fel (vagy a chello plus csomagot választja) még az 1999 Ft-os bekötési díjat is elengedjük. Kábeltelevízió és chello együttes megrendelése esetén az utcai autós versenyek világába is betekinthet az ajándék "Need For Speed Underground" PC-s játékkal.

Az akció további részleteiről telefonon, az ügyfélszolgálati irodáinkban és honlapunkon kaphat felvilágosítást! Ajánlatunk a 2004. június 15-ig történő megrendelésekre érvényes.

* 2005. május 31-ig tartó hűségnyilatkozat esetén ** online rendelés vagy chello plus megrendelés esetén

chello™ szüntelen szórakozás

szolgáltatja a UPC szórakozás információ kommunikáció

Üdv mindenkinek!
Bevallom, kissé bizonytalanul vágok bele e havi levrovunk bevezetőjének írásába, hiszen a múltkor is sikerült belenyúlnunk a közepébe (emlékeztetőül: a Megasztár döntőjével kapcsolatban ejtettem el egy röpke megjegyzést), amire annak rendje s módja szerint meg is érkezett a heves reakció. Szóval lazítsatok kissé, nem kell azonnal felkapni a vizet, hagyjuk meg ezt a takarítónőknek. Aki mégis fröcsögni szeretne, azok számára előzékenyen feldobok egy magas labdát: mit szóltok a brazil-magyar meccshez? Ugyan még kilométerekre vagyunk a világ középmezőnyétől – pláne attól, ahol egykor tartottunk – de mintha minimális javulás azért felfedezhető lenne. Hozzáteszem, utoljára két-három éve néztem magyar focit, talán azért látok némi különbséget, és a rendszeres nézőknek (rajongót nem merek írni, nem hinném, hogy létezik még ilyen) ez fel sem tűnik. Na jó, hagyjuk a gyepmestereket, térjünk inkább vissza a levelekhez. Már kanyarodik is az első…

A hónap játéka

Tisztelt PcGuru Team!

Eddig nem volt lehetőségem írni, de most megtettem ***(szabadultál?).*** Kezdeném a negatív dolgokkal, amik nem tetszenek, és a végére írtam a pozitívumokat, hogy mire végigérsz ezen a levélen csak a jó maradjon! :) ***(Ravasz…)***

Nekem (meg még néhánynak) nagyon nem tetszik, hogy Discovery-s filmek vannak a DVD-én. Szerintem abszolút nem illik bele a képbe. Infós újságba? Helyette lehetne több demó, vagy rovat vagy akármi. De ha tényleg maradnia kell, akkor a számítástechnikához kapcsolódó filmek legyenek, ne C.I.A. meg hasonlók. Mit tom én pl. nanotechnológia, meg ilyesmik szóval érted! ***(Szerencsére a legtöbb olvasónak tetszenek a filmek, így nagyon nehéz „igazságot tenni". Mindenesetre próbálunk lehetőleg érdekesebb filmeket választani Aktuális számunkban például a hullámvasutakról láthattok egy nagyon érdekes és szórakoztató filmet.)***

Most jöjjön egy pár ötlet:
1. Szerintem legyen hónap játéka és azt elemezzétek ki a teljesítménytesztben. ***(Tulajdonképpen a hónap játékát szoktuk részletes, elemző tesztnek alávetni, és legtöbbször teljesítményteszt és interjú is készül hozzá – bár való igaz, hogy az új design óta nem írjuk ki Hónap játékaként.)***
2. Jó lenne, ha az eladási toplistáknál Magyarország is kint lenne. ***(Magyarországra nincs összesített eladási mutató, ellenben az előző szám óta PC Gurus listát találhatsz.)***
3. A színfalak mögött című cikkben (yeah!), nem lehetne átrakni azt figyelem felkeltő dobozt? Szegény Ricco-nak nem jut hely, pedig kíváncsi lennék Ricco véleményére is. Át lehetne rakni az újság végére a köv. számhoz azt a dobozt. Vagy ezt Ricco kérte így? ***(Ricconak általában még ez a hely is sok szokott lenni…)***
4. A közeljövőben milyen teljes játékok lesznek? ***(Ezt alaposan kivesézük múlt hónapban, de pár levéllel lejjebb lerántjuk a leplet a következő teljes játékunkról.)***

Aztán egy kis dicséret:
1. Az új designotok nekem bejön (meg remélem a többi 29499 olvasónak is), bár kicsit sokallom a cikkek között lévő képeket, de ez így el van találva. ***(Ne sokalld, ha el van találva.)***
2. A 2004/04-es számban nagyon tetszett a gondolatébresztő.
3. Király ötlet, hogy a játékokról teljesítménytesztet készítettetek (pl.: Far Cry). Ez továbbra is maradjon így. ***(A teljesítményteszt egy állandó feature, nem fog eltűnni.)***
Ha nem férek bele a levrov-ba, nem fogok megharagudni, csak VÁLASSZOLJATOK VISSZA, LÉGYSZÍ!!! Előre is köszönök mindent (azt is, hogy vagytok)!!!
Üdvözlettel:
Zsigovits Albert
!!!PCGURU FOREVER!!!

Gyors levélváltás

Mi a játékmentőöv e-mail címe?
Halász Attila

mentoov@pcguru.hu

Star Trek teljes játékot

Tisztelt PCGURU!!

Légy szíves adjatok le valami Star Trek játékot teljesbe! Sok kedvelője van Magyarországon!
Régen adtatok le teljesbe! (Vagy ha ez nem megy, valami akciót) (-;

Köszönettel Légrádi Gábor,
Somogy megyei Star Trek Klub!!
UI: Király a Gorky Zero!!

Na látod, most volt két akciójáték is egymás után (Gorky és Cold Zero). A többiek igényeit is ki kell elégítenünk. Reméljük azért a következő szám focis programja is bejön majd (képzeld a focirajongóknak mennyit kell várni két ínyükre való játék között). Star Trek játékokkal meg általában eladási jog körüli problémák vannak.

HALO öröm

Kedves Guru!
Most vittem végig eddigi életem legérdekfeszítőbb, legemlékezetesebb, legjobb játékát, a HALO-t!! Nagyon tetszett a cselekményfonál, az intrók, a kidolgozás, minden. A befejező képsorok nagyon jók voltak. Csak azért írtam, mert valaki(kk)el meg kellett osztanom ezt az élményt. Jut eszembe! Köszönetem Chrisnek az arx-fatalisban nyújtott segítségéért.(Naná, hogy azt is végigvittem! :))
Sok jó dolgot kíván GOBLIN

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség két győztest hirdetett:

"Most mi legyek: Larry vagy nem Larry. Ez itt a kérdés" - Papp Tibor

"Hello bébi, kezdjük a mellel, utána következzen a gyors!" - Bálint Tamás

Hogy megmaradjon a szokásos három nyeremény, kivételesen a legrosszabb alkotást is jutalmazzuk:

"Most megmondjam neki, hogy a kutyám belerókázott a vízbe?!" - Pál Viktor

A győzteseknek gratulálunk, nyereményük egy-egy magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Halo rajongásoddal szereztél néhány jó pontot Sasánál, görbül is mosolyra a szája leveled láttán.

Teljes játék mizéria

Hello!
Szeretném megkérdezni, hogy a Star Wars: Battle for Naboot meg lehet-e venni Magyarországon (és ha igen, hol)? Egyik hardvertesztetekben láttam az nVidia Geforce FX 5200 128-bites kártyát. Ezt hol lehetne megvenni? Egyébként tudom, hogy a Sasa ilyenkor nagyon csúnyán szokott nézni, de nem árulnád el, hogy milyen játékok lesznek a PC Guru teljes játékai a közeljövőben?
Üdv, ChaTeve U.I.: Jó a lap....

Ezzel a Nabooval most megfogtál, mivel se nem mai darab, se nem annyira maradandó alkotás, szóval passzolok, de ha valaki lát ilyet, rikkantson (ennyit tudtam tenni az ügy érdekében). Szerintem kártyát meg bármelyik hardverüzletben találsz. Szerencséd van, a Sasa hazament, így annyit elárulok, hogy következő játékunk olyan műfajban indul, amire nagyon régen nem volt már példa a teljes játékok területén: focis lesz a drága. Egy másik eljövendő teljes játékunk pedig, amely igazán nagy durranásnak ígérkezik, elsősorban szerepjátéknak kategorizálható, bár egyedülálló módon ötvözi magában az RTS elemeket is. Lehet találgatni...

Tessék?!

Légy szíves mondjátok meg, hogy lehet a gefroce honlapját megnyitni?
előre is köszi: genius

Hogy mit szeretnél? Gefroce-ról még nem hallottam. Amennyiben mégis inkább az nVidia GeForce kártyák információi és driverei érdekelnek, akkor javaslom a www.nvidia.com oldal megtekintését.

UT 2004 (vagy valami egészen más)

Hello Guru!
Nekem megvan az UT2004, netről töltöttem le, és nem tudok neten játszani! ***(Ne mondd!)*** Kiirja, hogy Invalid CD ***key (A mindenit!)*** meg hogy Already in use ***(Még ilyet!).*** Mit tehetnék, hogy normálisan tudjak játszani?
Légyszi segítsetek!
Laci

Ez ugyan a Mentőövbe érkezett, de lássuk be, inkább itt a helye. Szóval Lacikám, azért mert valamit a netről töltesz le, még nem fogsz tudni vele a neten játszani. Hogy – mint azt írod – normálisan tudjál játszani, ahhoz bizony meg kell venni. Ez van.

Kommandósok

Tisztelt szerkesztőség!

Az után érdeklődöm, hogy melyik újságban lehet megtalálni a Commandos 3 leírását. Válaszukat előre is köszönöm. Üdvözlettel: Egy hűséges olvasójuk.

Kedves hűséges olvasó! Érdemes számítástechnikai témájú, elsősorban játékokkal foglalkozó újságoknál keresgélni (na jó, abbahagyom, mielőtt megint mindenki félreérti, és orrfennhordónak titulál bennünket). Szóval a PC Guru 2003/11-ben volt Commandos 3 leírásunk, de ha hűséges olvasónk, akkor ezt hogyhogy nekem kellett megmondanom?

Kenegetnek hájjal

Hello Ügyeletes Levrovos!
E havi számotok néhány levelének írójától falnak mentem, ezért úgy döntöttem, e dolog miértjét megosztom veletek is! Szerintem az újság sokat javult amióta gyűjtöm! Az első szám ami megvan az 2003/6-os volt. Ezt azért vettem meg, mert új gépet kaptam és semmilyen jó játékom nem volt hozzá. Először csak a game érdekelt, aztán az újság tartalma kezdett számomra meghatározóbb lenni. Valószínű másnak is bejön ez az új desing – erre TI adtatok választ a közel 30000 kiadott példánnyal. Messze Ti vagytok a legjobbak. Nálunk az osztályom számtekes fele (velem együtt) két részre szakadt, a GS és köztetek. Szerintem jók a teljes játékok is nemtom mi a baja velük másoknak, nézzék meg a konkurenciáét!
"Csak" ennyit akartam!
Az olvasók és a guru legyen veletek!
Bye:Tulk
Ui: A DVD-re kerülhetne film a kiadóbeli munkáról és rólatok!
Ui2: Amikor a HL2-t mutattátok be, és dicsértétek a játék motorját, pont oda húztátok a nyilat – az árnyékok támogatása c. résznél – ahol az ipse kezében lévő fegyvernek nincs.

Örülök, hogy tetszik az újság. Lényegében reagálásra okot adó kérdés az utóiratban hangzott el, nézzük is azt. Szóval ez a dolgozós film elég macerásnak hangzik így elsőre, de majd körbekérdezek mindenkit, mit szólnának hozzá. Egyébként nem volt elég belőlünk az a képes beszámoló, ami a Trend nevezetű különszámunkban volt látható/olvasható? A Half-Life 2 árnyékra nem tudok mit mondani, ez is olyan, mint a múltkori kéz nélküli katona esete... szóval vicces.

No, valami hirdetés megint blokkolja a további terjeszkedés lehetőségét, elfoglalva az értékes finom levrovterületet, így be is zárunk egy újabb hónapra (pontosabban négy hétre). A következő szám már egy hét Amerika és egy zűrzavaros E3 után talál majd bennünket, addig is játszatok és kiránduljatok sokat! Ja, és már a honlap is mutat életjeleket, ha még valaki nem vette volna észre. Pá!

JuliuS

MOZI

KILL BILL VOLUME 2.

A folytatásos mozi jó ideje divat világszerte, de a két (vagy több) részes mozifilm csak az utóbbi években vált divattá (Mátrix, Gyűrűk Ura). Végeredmény tekintetében teljesen mindegy, hogy Quentin Tarantino a trend hatására döntött-e a két rész mellett, a lényeg: megérkezett a Kill Bill második felvonása, a Menyasszony pontot tesz tragikus történetének végére. Az első rész megosztotta a közönséget: akadtak rajongók, akik tovább istenítették a fiatal direktort, de voltak olyanok is, akik csalódottságuknak adtak hangot. Ismét el lehetne töprengeni, Tarantino vajon szándékosan készítette-e „gyengébbre" a kezdő epizódot – de a befejezés zseniálisra sikeredett, az biztos, ezúttal senkinek nem lehet egy panaszos szava sem. Hosszan lehetne méltatni a film pozitív vonásait, azonban elégedjünk meg két meghatározó elemmel, melyek egyedivé varázsolják a fantasztikus hangulatú két órát. Az első az a profizmus, amivel a rendező váltogatja filmjének stílusát. Szinte minden fejezet másmás elvet követve épül fel, ezzel megteremtve a tökéletes atmoszférát, garantálva a változatosságot. A másik kiemelkedő pont a színészvezetés: Tarantino mellett a legrosszabb B kategóriába süllyedt (David Carradine, Michael Madsen) és már-már elfelejtett (Daryl Hannah) színészek is hihetetlen teljesítményt nyújtanak. Mellettük mégis Uma Thurman az igazi fénypont, aki egy filmen belül alakít fiatal csitrit, végzet asszonyát, elesett arát és szerető anyát, mindezt olyan átéléssel, és hitelességgel, hogy az ember csak ámul. Akik az első rész kapcsán sérelmezték a sok és túlzott erőszakot, azok most fogják igazán értékelni Tarantino munkáját. Ismét a karakterek és a fordulatos párbeszédek kerültek előtérbe, megmutatva, mi is a rendező igazi erőssége. A történet sokkal összetettebb, több a fordulat, és akad néhány igazán felejthetetlen pillanat is. Moziban talán még soha nem érezte így az ember az „élve eltemetve" hangulatot, és elfelejthetjük a Karatekölyök humánus edzésfilozófiáját is. A sztori- és karakterközpontúság kedvelői mellett azonban az akciófanatikusok sem maradnak hoppon. Bár kétségtelenül kevesebb csihipuhi jutott a második menetre, az a néhány jelenet kenterbe veri a Mátrix legsúlyosabb ütközetit is. A történet részleteit ecsetelni hiba volna, mindenki maga kell, hogy felfedezze a rejtett utalásokat és apró csavarokat. Akadnak ugyan könnyen kiszámítható pillanatok, ám mindez oly elhanyagolható, hogy fikarcnyit sem von le a film értékéből. Kötelező darab, nem csak Tarantino-fanatikusoknak!

5/5

Összegzés:
Teljes erőbedobással a második körben. Quentin Tarantino újra a régi: kiváló színészek, fergeteges párbeszédek, utánozhatatlan hangulat. Uma Thurman Kill Bill!

HERO – A HŐS

Időszámításunk előtt 300 évvel, a háborúktól megtépázott Kína területén járunk. Hét királyság küzd egymás ellen a legfőbb hatalomért, közülük Csin a legerősebb. A birodalom egyesítéséről szőtt terveket sokan nem nézik jó szemmel, így Csin királya előkelő helyet foglal el az orgyilkosok előjegyzési listáján. Az ősi legendák számos történetet említenek, melyben elszánt harcosok az uralkodó életére törtek, a Hős egy ezen históriák közül. Zhang Yimou (a kínai mozi egyik legnagyobb tehetsége) filmjéről nehéz úgy beszélni, hogy ne ragadtatná el magát az ember. Látványában félelmetes (igaz, európai szemnek kicsit szokatlan), történetében végletekig egyszerű, mégis elgondolkodtató. A káprázatos harci jelenetek mellett – mely csak a szemet gyönyörködtető felszín – az érzelmekre ható, mély, erkölcsi mondanivalóval rendelkező cselekmény is elvarázsolja a nézőt. Szerelem, árulás, becsület és bölcsesség, színekbe ágyazva keveredik a szemünk előtt, és épít fel olyan összetett történetet, mely egyszerre tragikus és felemelő. Vérbeli keleti alkotással állunk szemben, ahol minden pillanatnak fontos szerepe van, nincsenek üresjáratok, csak a mese, ami egyszerre tanít és szórakoztat. Gyönyörű képek, balettet idéző összecsapások, monumentális díszletek és kiemelkedő színészi játék vár azokra, akik jegyet váltanak minden idők legigényesebb (és legdrágább) kínai alkotására, arra a filmre, ami még az Amerikába szakadt (és ott kissé csúfosan szereplő) Jet Lit is visszavezette hazájába. A Hős kihagyhatatlan moziélmény, a keleti kultúra minden egyediségét és csodáját felvonultatja, igazi kuriózum a nyugati tucattermékek között.

5/5

Összegzés:
A lassan hazánkba is betörő keleti filmek egyik legjelentősebb darabja, utánozhatatlan hangulattal, a legfantasztikusabb digitális csodákat megszégyenítő látvánnyal, kiemelkedő belső tartalommal.

A TITKOS ABLAK

Stephen King novellái és regényei közkedveltek a hollywoodi mozik (és tévésorozatok) forgatókönyvírói között, de igen kevés alkotás mondhatja el magáról (pl. A remény rabjai, Holtsáv, Ragyogás, A halálsoron), hogy sikerült visszaadnia a horror ma élő legnagyobb mesterének tollából keletkezett írások hangulatát. David Koepp rendező-író a kedvezőtlen előzmények ellenére belevágott a feladatba, ennek eredménye lett az erős közepes Titkos ablak, mely a King adaptációk között azért még mindig előkelő helyet foglal el. A történet – mint oly sokszor – válságban szenvedő írót mutat be, kinek élete pillanatok alatt a feje tetejére áll, amikor egy ismeretlen súlyos vádakkal (plágium) kopogtat az ajtaján. A megszokottól eltérően ezúttal nem a Kingre jellemző, a természetfölöttit boncolgató horrorral állunk szemben, hanem lélektani krimivel, két ember idegőrlő párharcáról. A filmet leginkább a „tisztességes iparosmunka" jelzővel lehet illetni, ami annyit jelent, hogy kiemelkedik az éppen piacon lévő társai közül (Életeken át, Gothika), de semmi olyat nem nyújt, ami felejthetetlenné tenné a számunkra. A film legnagyobb erénye a főszereplő Johnny Depp, aki elviszi a hátán az egész alkotást. Színészi játéka emlékeztet a Karib-tenger kalózai legjobb pillanataira, így már csak miatta is megéri rászánni egy szombat délutánt. Mellette John Turturro is jól hozza a karaktert, de végig érezhető, ki a domináns a leosztásban. King rajongói – ha nem tűznek ki nagy elvárásokat – és átlag mozibarátok is jól szórakozhatnak a filmen, mely egyszeri alkalomra tökéletes, de nem az a fajta, amit többször is szívesen végigizgulnánk.

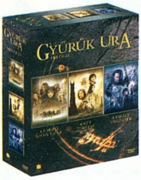
3/5

Összegzés:
Kiváló alapanyagból, néhol rémisztő, néhol lapos pillanatokkal operáló adaptáció, kiváló színészi munkával, egyszeri fogyasztásra.

Birkás Péter

DVD

A GYŰRŰK URA TRILÓGIA - MOZI-VÁLTOZAT (6 LEMEZ)



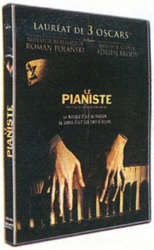
Rendező: Peter Jackson
Szereplők: Brad Dourif, Viggo Mortensen, Ian Holm, Liv Tyler, Ian McKellen, Bernard Hill, Elijah Wood, Hugo Weaving, Sean Astin, Sean Bean, Christopher Lee, John Rhys-Davies, Cate Blanchett, Miranda Otto, Orlando Bloom, Billy Boyd, Dominic Monaghan
Hang: magyar (DD 5.1 EX), angol (DD 5.1 EX)
Kép: 16:9 (2,35:1)
Felirat: magyar, angol
DVD start: május 25.
Forgalomba hozza: Intercom

Ahogy az már jó előre várható volt, a Gyűrűk Ura trilógia záró darabjával együtt megérkezett a teljes, mindhárom részt tartalmazó díszdoboz, így aki arra várt, hogy egyben szerezhesse be Peter Jackson monumentális alkotását, annak elérkezett a pillanat a vételre. Az elmúlt években kialakult trendhez igazodva, ez még csak a „fapados" változat, de aki nem tud várni, vagy csak a filmek és nem az extrák miatt vásárolja meg a hat lemezes pakkot, annak tökéletes megoldás. Magáról a filmről túl sok újdonságot nem lehet – nincs is értelme – elmondani, aki ugyanis eddig nem látta, nem biztos, hogy éppen a DVD megjelenés kapcsán fog kedvet érezni a pótlásra (ha mégis, akkor hajrá, ez olyan mestermunka, amit legalább egyszer mindenkinek érdemes végigülnie).

5/5

Extrák
Mivel a hármasfogat első két epizódja már igen régóta jelen van a piacon, ezúttal csak az igazi újdonságnak tekinthető A király visszatér lemezpárját vesszük figyelmesebben szemügyre. A fentebb említett „fapados" jelző valóban helytálló a bővített változat mellett, de szeretnénk, ha minden DVD „csak" ilyen extrákkal látna napvilágot – ugyanis a felhozatal ezúttal is magáért beszél. Az első korongot teljes egészében a film uralja, természetesen tökéletes képet és hangot produkálva. A második lemez a jól megszokott színvonalat hozza, bár még mindig nem magyar szinkronnal, de legalább élvezhető felirattal. A minimumnak tekinthető előzeteseken és tévés reklámokon túl jó néhány kisfilm és egyéb nyalánkság várja az információra éhes rajongókat. Az impozáns listában megtalálható a National Geograpic saját készítésű ismertetője a trilógiáról, egy werkfilm, ami külön a harmadik részre koncentrál, és egy rövidfilm Peter Jacksonról, és arról, hogyan valósította meg élete fő művét. A továbbiakban a lordofthering.net-ről összeválogatott kisfilmeket tekinthetjük meg – szám szerint ötöt – ahol a szereplőkről és technikai titkokról tudhatunk meg újabb információkat. Legvégül előzetes formájában izelítőt kaphatunk a mindent lezáró, bővített változatokat tartalmazó díszdoboz rejtelmeiből, sőt az aktuális Gyűrűk Ura játékot is megcsodálhatjuk. Igaz ugyan, hogy a nagy durranás még hátra van, de aki csupán a filmélmény miatt szeretné magáénak tudni az elmúlt évek (évtizedek) legfantasztikusabb meséjét, azoknak kihagyhatatlan ez az összeállítás.

A ZONGORISTA - EXTRA VÁLTOZAT (2 LEMEZ)



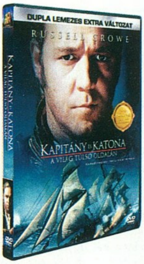
Rendező: Roman Polanski
Szereplők: Adrien Brody, Frank Finlay, Thomas Kretschmann, Maureen Lipman, Emilia Fox
Hang: magyar, német (DD 5.1), angol (DD 5.1, DTS)
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, angol
DVD start: május 4.
Forgalomba hozza: Best Hollywood

A Schindler listája után egy másik II. világháborús (és holokauszt témát körüljáró) dráma is megérte a bővített DVD-kiadást. Roman Polanski részben önéletrajzi ihletésű története a zongoraművész Wladyslaw Szpilman életébe nyújt bepillantást, végigkövetve azt a varsói bombázástól egészen a háború végéig. A film 143 percében feltárul előttünk a gettóélet, a deportálás, és a menekülés a náci birodalom karmaiból. A Zongorista nem csupán egy film a sok közül, mely igyekszik emléket állítani a háború áldozatainak, hanem egészen egyedi alkotás, amit a rendező saját múltja, és Szpilman emlékiratai alapján varázsolt celluloidra, megrázó hitelességgel (ezzel nyújtva némi többletet Spielberg szentimentális befejezésű munkájához képest). A rendezőóriás munkáját az Akadémia is elismerte, három fontosabb kategóriában is az ő alkotásának ítélte az Oscar arany szobrocskáját a bemutatást követő évben (legjobb férfi főszereplő, legjobb rendező, legjobb adaptált forgatókönyv).

3/5

Extrák
Sajnos a meghirdetett „extra változat" nem egészen azt a felhozatalt nyújtja, amit a hangzatos szavak mögé képzelne az egyszeri filmrajongó. Megkockáztatom, a kétlemezes változat csak azért nyerte el ezen formáját, mert így talán a kevesebb többnek látszik. A korongok közül az első egy az egyben a filmnek ad helyet, míg a második tévéreklámok és előzetesek mellett csupán két képgalériát, egy interjút és werkfilmet tartalmaz. Nem tudom, ki hogy van vele, de manapság ezeket a „plusz szolgáltatásokat" egy jól összerakott szimpla lemez is képes felülmúlni, nem beszélve az igazán húzós címekről (lásd e havi ajánlónk többi tagját), ahol a két lemez nem csak reklámfogás, hanem érdekes és tartalmas extrákat hordoz. A minőségét ugyan nem érheti kifogás (csak a mennyiségét), de nyugodtan állíthatjuk: a Zongorista ennél sokkal többet érdemelt volna.

KAPITÁNY ÉS KATONA - A VILÁG TÚLSÓ OLDALÁN (2 LEMEZ)



Rendező: Peter Weir
Szereplők: Russell Crowe, Paul Bettany, James DArcy, Edward Woodall, Chris Larkin, Max Pirkis
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1, DTS)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, finn, izlandi, norvég, svéd
DVD start: április 27.
Forgalomba hozza: Intercom

Russel Crowe volt már gladiátor és félőrült matematikaprofesszor, így nem állíthatjuk róla, hogy könnyen be lehetne skatulyázni. Ezen állítást alátámasztja három Oscar-jelölés is (három egymást követő évben ráadásul!), de be kell látnunk, kőkemény (bár érző szívű) harcos jellemnek könnyebb elfogadni, mint tutyimutyi könyvmolynak. Jól példázza ezt a Kapitány és katona című munkája, ahol ismét igazán férfias szerepben bizonyítja tehetségét.
Jack Aubrey kapitány személyében egy spanyol hajó első embere, olyan tengerész, aki túlélve egy majdnem végzetes ütközetet, megfutamodás helyett felveszi a kesztyűt és ellenségeit a fél világon át üldözi. Peter Weir akció-kalandja a hazafiasság és bátorság dicshimnusza, mellesleg olyan izgalmas akciómozi, ami után a műfaj kedvelői megnyalhatják mind a tíz ujjukat. Nem mérföldkő, de ott a helye a látvány és a feszültség élharcosainak sorában.

5/5

Extrák
A lemezduó első darabján a film mellett helyett kapott egy „first look" filmecske is, ami a nem kevésbé izgalmas Én, a robot című sci-fibe nyújt bepillantást. A második korong már sokkal bővebb tartalommal rendelkezik, jól kihasználva a médium adta lehetőségeket. Elsőként egy hetven perces werkfilmet tekinthetünk meg, ami végigköveti a forgatás száz napját. Emellett megtalálható még a HBO szokásos „Így készült..." darabja, amit nagyon jól kiegészítenek a további kisfilmek: Peter Weir gondolatai a rendezésről, látványeffektusok, izelítő a hangmérnöki munkából. Megtekinthetünk még négy képgalériát, hat kimaradt jelenetet, és egy újabb filmecskét az utolsó nagy csatajelenet forgatásáról. Legvégül a vájt fülűek hangeffektekkel kapcsolatos plusszal zárhatják ezt a korongot, mely extrák tekintetében a maximumot hozza ki a kétlemezes kiadásból.

Birkás Péter

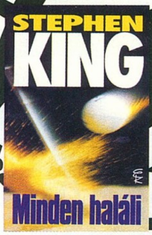
KÖNYV

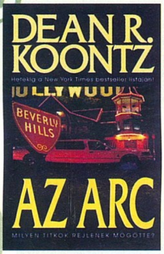
Horror rajongók nagy örömére a közelmúltban – szinte már menetrendszerűen – megjelent a könyvesboltok polcain Stephen King legújabb kötete. Bár kénytelen-kelletlen megjegyezzük, a rémisztgetés egyik nagymesterének alkotásai az utóbbi években vesztettek minőségükből, még így is olvasók tömege várja az újabb és újabb történeteket. Ezúttal tizennégy hosszabb-rövidebb novellával lehetünk gazdagabbak, melyek mind hétköznapi témát járnak körül, kicsavarva az alapszituációt, megmozgatva agyunk azon részét, amitől feláll a hátunkon a szőr. Legyen szó akár házikedvencekről, vagy akár golfról, Mr. King bebizonyítja: Minden haláli, vagy éppen halálos. Az egyes történetek innen-onnan ismerősek lehetnek, de a lényeg, hogy minden darabon érződik az a bizonyos hangulat, ami oly jellemző a mester összes munkájára. Kevéske fekete humor, csipetnyi brutalitás, és a hihetetlen érzék, amivel újra és újra sikerül a legártalmatlanabb dolgot halálos fenyegetéssé alakítani. Mindezek mellett némi plusz is jár az olvasmányok mellé: megszokott, hogy a regényeket megelőzi bevezető, vagy követi utószó a szerzőtől, ám ezúttal minden, a gyűjteményben publikált írás kapott rövid kommentárt, ami külön hangulatot és plusz információt kölcsönöz a nyomtatott szavaknak. King új antológiája kötelező a rajongóknak (még ha nem is lesz mind újdonság), de érdemes beszerezni azoknak is, akik eddig elkerülték az író munkáit. Jól megkomponált, néhány szabad percre tökéletes borzongást biztosító válogatás, mely elalvás előtt nem kifejezetten ajánlott…

5/5

STEPHEN KING – MINDEN HALÁLI

Kiadó: Európa Könyvkiadó





DEAN R. KOONTZ – AZ ARC

Kiadó: Animus Kiadó

E havi könyvrovatunk teljes egészében a horror jegyében telik, hiszen Stephen King és a vámpírok után a műfaj egy másik kiemelkedő írójának, Dean R. Koontz-nak legújabb regényét is górcső alá vesszük. A jubileuminak is tekinthető kötet (éppen a harmincadik a magyar kiadások között) Hollywoodba repít minket, és egy, az álomgyárra oly jellemző, kezdetben sablonos történettel igyekszik megnyerni az olvasót. Az alapszituáció elég ismert lehet mindenkinek, ugyanis úgy tűnhet, mintha egy az egyben a Több, mint testőrt fedeznénk fel az ismertetőben. Adott egy ismert sztár, aki „nyugodtan" éli mindennapjait, egészen addig a pontig, míg bevehetetlennek vélt birtokára egy megszállott és bomlott agyú rajongója be nem jut. A probléma megoldására kirendelt exzsaru hamar ráeszmél, nem szokványos esettel áll szemben, és akarata ellenére is kulcsfontosságú szereplőjévé válik a különös esetnek. Elhamarkodottan döntünk, ha a klisészerű felvezetés alapján ítéljük meg a regényt! Akinek már volt szerencséje az író egyéb munkáihoz, annak valószínűleg nem kell bizonygatni, de aki esetleg még nem merült el Koontz hátborzongató világában, az nem árt, ha tudja: ő a leragott csontba is képes életet lehelni. Éppen ezért új regénye is tartogat meglepetéseket, a megszokott thriller elemeken túl is sok hátborzongató pillanatot tud nyújtani olvasójának. Aki tehát szereti a kellően izgalmas, feszült hangulatú irodalmat, ebben a hónapban bátran csemegézhet a kínálatból, biztos megtalálja a kedvére való olvasmányt. Ha pedig megvan, már nem kell más, csak nyugodt hely és erős lámpafény…

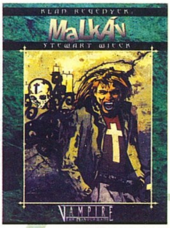
4/5

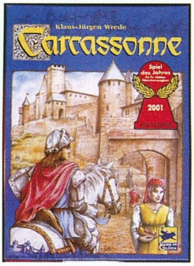
A Gyehenna a Sötétség Világának meghatározó eseménye, mely minden egyes vámpírnak (és egyéb teremtménynek) sorsát meghatározza. A jóslat szerint egyszer eljön a nap, mikor az ősi vérszívók felébrednek, és minden fajtársuktól megszabadítják a világot. A végítélet közeledtére utaló jelek egyre szaporodnak, ám kevesen vannak, akik elhiszik, amit a régi időkben papírra vetettek. Közéjük tarozik a malkavita Anatole, aki már hosszú évszázadok óta kutatja, mikor is lesz az a nap, mikor az Antediluviánok felkelnek rég elfeledett sírjaikból. Mivel hősünk a különcnek tekintett Malkáv klán tagja – átkuk az őrületre való hajlam – sokan ostoba szócséplésnek, üres babonának tekintik szavait, ám vannak, akik sejtik: félelmetes titkokat hordoz. Történetünk során Anatole számos, a korábbi kötetek során megismert vértestvérrel kapcsolatba kerül, köztük a legfontosabbal: Leopolddal is. A megszállott vámpír a fiatal Toradorban véli felfedezni a kulcsot, ami megnyitja számára az utat a végső felismerés felé, mely elkerülhetővé teszi az elkerülhetetlent. A klánregények kilencedik darabjában jó néhány korábbi szál fut össze, ismét fontos szerephez jut a gyönyörű Victoria Ash, a szetita Hesha, és a korábban jelentéktelennek tűnő Ramona, a Gangrel regény főhőse. Ahogy egyre inkább közeledünk a konklúzió felé, úgy sűrűsödnek mind inkább a rejtélyek, ám mostanra a megoldás is megjelenni látszik a sorok között. A befejezésig hátralévő kötetek minden kérdést fel fognak oldani, és aki még mindig nem elégelte meg a vérszívók kegyetlen világát, nem kell, hogy csüggedjen, hiszen már itthon is kapható a sorozat folytatása, mely klánonként hármas csokorban taglalja a fejleményeket.

4/5

STEWART WIECK – MALKÁV (KLÁNREGÉNYEK IX.)

Kiadó: Delta Vision





CARCASSONNE

Társasjáték

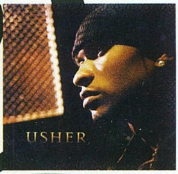
A remek stratégiai társasjáték, amely 2001-ben a németeknél az év játéka lett, egy dél-franciaországi városkáról kapta a nevét. Carcassonne még a római korban vált hírhedtté zegzugos erőd- és ütrendszeréről, és hírneve a játékban is visszaköszön: a (legalább 2, legfeljebb 5) játékos dolga lesz, hogy Carcassonne-t felépítse és minél nagyobb területet vonjon belőle az ellenőrzése alá. Megszoktuk már a társasjátékoktól, hogy táblán játszódnak, itt azonban maguk a játékosok építik fel a táblát, 72 különböző területkártyával.

A kártyákon rétek, utak, kereszteződések, városrészek, kolostorok vagy ezek kombinációi találhatók, és az egyes kártyák csak egyező oldalúakkal csatlakozhatnak egymáshoz (tehát pl. egy nyitott városrészt nem tehetünk rét mellé). A játékosok egyenként kártyát húznak, hozzáillesztik az épülő városhoz, majd elhelyezhetnek egy alattvalót a kártyán levő útra, városba, rétre vagy kolostorba – ez nem mindig lehetséges, mert olyan összefüggő területre nem lehet alattvalót tenni, amelyet már más játékos birtokol egy másik kártyán álló alattvalója jogán.

A játék célja a befejezett utak, városok, kolostorok elfoglalása (ezekért rögtön pontot kapnak a játékosok), illetve a játék végi kiértékeléskor akkor járunk jól, ha minél több (akár befejezetlen) területen sikerült megvetnünk a lábunkat. A rengeteg variációs lehetőséget kínáló játékban gyakorlatilag nincs két ugyanolyan meccs, és mivel egy menet nem tart tovább háromnegyed óránál, egy gyors visszavágó is belefér, mialatt egy Rizikó-parti épphogy csak beindul.

5/5

ZENE



USHER – CONFESSIONS

Kiadó: BMG

3/5

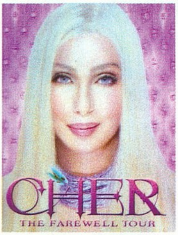
Az R&B szerelmeseinek és az MTV állandó nézőinek nem jelenthet újdonságot Usher neve, aki legújabb, immár negyedik stúdióalbumával igyekszik megküzdeni vetélytársaival a műfaj rajongóinak kegyeiért. Bár a hazai reakciókról még nem tudok beszámolni – hiszen csak most debütál a lemez, –, az biztos, hogy az Atlanti-óceán túlsó partján hihetetlen sikernek örvend a korong, a megjelenés első hetében több, mint egymillió fogyott belőle! Ennyi ember biztos nem tévedhet, gondolhatnánk, de azért nem árt, ha fenntartással kezeljük az adatokat. Usher már tíz éve dolgozik ezen a pályán, és valószínűleg van némi fogalma róla, hogyan kell olyan anyagot produkálni, ami hamar megtalálja az utat a zeneszerető ember füléhez. A Confessions album tizenhét szerzeményt tartalmaz, többnyire kellemes, lágy dallamokat, nyugodt. egyenletes stílusban. Nyoma sincs az egyébként oly jellemző agresszív megmozdulásoknak, csak egy-egy track erejéig pörög fel a ritmus. Éppen ez a lemez egyik negatívuma, hiszen végighallgatva nem fedezünk fel semmilyen változatosságot, sőt, ha nagyon szigorúak akarunk lenni: egy kaptafára készült szerzemények követik egymást. Kétség nem fér hozzá, hogy jó pár slágergyanús számot rejt a korong, az énekes is kihozza magából a maximumot, de a tökéletes összhangra való törekvés ráül az egész lemezre, amitől hamar monotonná válik számunkra. Nagy valószínűséggel főleg hölgyek értékelik majd a többnyire romantikus ihletésű felhozatalt, ami nem is gond – ők a célközönség –, hisz zeneileg tényleg kitűnő, csupán az a spiritusz hiányzik belőle, ami többszöri hallgatásra ösztönözné a szélesebb rétegeket.

PHATS AND SMALL – SOUNDTRACK TO OUR LIVES

Kiadó: BMG

4/5

Töredelmesen be kell vallanom – a banda rajongóitól külön bocsánatot kérve –, hogy bár tisztában voltam vele, hogy a Paths and Small nevű formáció létezett, ha megkérdezik, biztos rávágom: ők már nincsenek jelen a zenei palettán. Mára kiderült, nem csak jelen vannak, de friss albummal is meglepték azokat az embereket, akik sokkal jártasabbak ebben a témában. A lemezt a lejátszóba helyezve azonnal furcsa hangulat kerített a hatalmába, az első számokat hallgatva visszarepültem az időben, és az évekkel ezelőtti diszkóhangulat derengett fel bennem. Túljutva ezen a ponton, zeneileg ugyanazon alapon maradva némi rap betét színesítette a felhozatalt, ami furcsa, bár kellemes egyveleget alkotott a már említett atmoszférával. Amikor már kezdtem hozzászokni a dallamvilághoz, hirtelen váltással egy fél-instrumentális szerzeménnyel akadtam össze, amit újra a bejáratott stílus követett. A nem túl pörgős, de abszolút partiképes taktusokat félidőnél egy relaxálós darab szakította meg, csak hogy utána friss erővel folytassák a megkezdett lendületet a srácok. Az összeállítás innentől fogva ismét egységes mederben haladt, a végére tartogatva egy sajátos, ám azonnal felismerhető Sweet Dreams feldolgozást, és tökéletes lezárásként ismételten egy lassabb, lirikusabb felvételt. Bátran állíthatom, a tizenhárom számot rejtő korong igazi kuriózum, nosztalgikus beütésű, ám mégis kellően modern ahhoz, hogy akár egy házibuli alaphangulatát lefektesse. Emellett tökéletes megoldás csak úgy lazulni, néhanapján elővéve, elmerengve egy kényelmes fotelben, vagy egyéb fekvő-ülő alkalmatosságban.



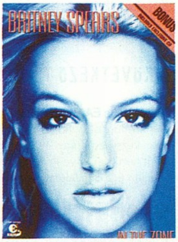
CHER – THE FAREWELL TOUR (ZENEI DVD)

Kiadó: BMG

5/5

Mára a zenei DVD-k ára szinte megegyezik az audio CD-kével, s mivel ez a média sokkal több lehetőséget rejt magában (bár még nem terjedt el széles körben), megérett arra, hogy zenei rovatunk hasábjain is megemlékezzünk egy-egy képviselőjéről. Ebben a hónapban két igen ismert hölgy korongját mutatjuk be, akik közül az első az örökifjú Cher. A 3D-s borítóval csábító The Farewell Tour életmű is lehetne, hiszen a művésznő a pályán töltött negyven évének igyekszik emléket állítani, méghozzá nem is akármilyen módon. A zenés, animált menüben rögtön választhatunk a teljes show lejátszása és a részletek mazsolázása között. Amolyan fő műsorszámként igen látványos koncert keretében végignézhetjük (hallgathatjuk) a káprázatos búcsúshow-t, vagy ízlésünk szerint ugrálhatunk az egyes számokra, melyek között megtalálható a valaha hallott összes nagyobb sláger. Mára nem létezik színvonalas DVD extra nélkül, így ezúttal is akad egy-két érdekes apróság a tarsolyban: három bónusz track, egy újravágott zenei videó (If i could turn back time), egy speciális West Side Story betét, dokumentumfilm interjúkkal, Cher-monológok és főleg a gyengébb nem képviselőit megcélozva a legendás énekesnő ruhatárának képgalériája. Aki kicsit is odavan az immár véglegesen (?) visszavonulni látszó díváért, annak a lehető legjobb választás ez a lemez, hiszen amellett, hogy nagyszerű válogatás, kivételes vizuális élményt nyújt. Nem is beszélve a rajongók számára felbecsülhetetlen bónuszokról, melyek igazán teljessé varázsolják ezt a kívül-belül igényes kiadást.

BRITNEY SPEARS – IN THE ZONE (ZENEI DVD)



Kiadó: BMG

5/5

Az aktuális popélet egyik legragyogóbb csillaga, Britney Spears sem hagyja kiaknázatlanul a zenei DVD-k adta lehetőségeket, így legújabb albuma immár hazánkban is gyűjtők rendelkezésére áll. A kissé ötlettelen (állóképes, kattintásra mozduló) menü ne riasszon el senkit, a beltartalom bizony magáért beszél. Félretéve az ifjú hölgy művészi mivoltát firtató kérdéseket, meg kell jegyezni, valóban igényes összeállítás tulajdonosai lehetünk, ha beruházunk erre a DVD-re. Cherhez hasonlóan itt is voksolhatunk a teljes anyag lejátszása mellett, minek keretében megismerhetjük a hölgyemény életét, klipekkel, interjúkkal, dokumentumjellegű filmekkel tarkítva. Ha inkább szelektálni szeretnénk, a menüben navigálva külön-külön is elérhetjük a számunkra szimpatikus pontokat. Rengeteg videó, koncertfelvétel, MTV-showműsor közül választhatunk, és a sztárvilágon túl itt-ott bepillantást nyerhetünk a szürkének éppen nem nevezhető mindennapokba is. A kiadó gondolt arra is, mi történik, ha esetleg elindulnánk otthonról, és valami véletlen folytán nem rendelkeznénk hordozható DVD lejátszóval: a probléma megoldása egy audio CD, melyen az In the zone album néhány ismertebb, mixelt változata kapott helyet. Mindemellett már csak külön plusz a képgaléria és tokon belül található, főleg a férfi nem számára csábító aprócska poszter, melyek első ránézésre elhanyagolható dolognak tűnnek, mégis megadják azt a pluszt, amitől állíthatjuk, hogy igen kiforrott, tartalmas koronggal van dolgunk – ami talán nem jön be mindenkinek, de legalább megmutatja, hová is érdemes helyezni a lécet.

Birkás Péter

> E3

Ezekben a napokban minden idők legnagyobb számú magyar játékújság-küldöttsége tartózkodik a PC Guru csapat színeiben az Egyesült Államokban, hogy a lehető legrészletesebb beszámolót készíthessük el nektek a 2004-es Electronic Entertainment Expón bemutatkozó játékújdonságokról. Következő számunk meghatározó részét az E3 tapasztalatai alapján készült monstre beszámoló fogja képezni, készülhettek az információáradatra, a karácsonyi szezon, valamint a jövő év elején megjelenő játékok megismerésére, exkluzív interjúkra, és olyan titkokra, amiket sehol máshol nem olvashattok!

> THIEF: DEADLY SHADOWS

Az ION Strom befejezte végre a Thiefet trilógiává bővítő Deadly Shadowst, melyben ismét a legendás mestertolvaj, Garrett bőrébe bújva kalandozhatunk, nehezebbnél nehezebb küldetések közepette. Ránk vár a feladat, hogy a próféciákban megjövendölt kárhozatot, a Sötétség Korának eljövetelét megakadályozzuk. Küzdelmeink során szövetségesünk is akad: az Őrzők szektájának segítségével kell felkutatnunk és ellopnunk a világ megváltásához szükséges ereklyéket és mágikus tárgyakat. Persze az eddig sem egyszerű helyzet később tovább bonyolódik, így minden tudásunkra szükségünk lesz az életben maradáshoz. A sorozat eddigi részeihez hasonlóan itt is a lopakodáson, a nyílt harc elkerülésének, a rejtőzködés képességének alkalmazásán lesz a hangsúly, miközben minden eddiginél ravaszabb ellenfelek vadásznak ránk.

> MANHUNT

Szintén a lopakodós műfajban indul a Manhunt is, de a Rockstaros fiúk mennyire más megközelítést választottak! A Thiefre maximum a rendkívüli mesterséges intelligencia emlékeztet – a kivégzés elől megmentett nehézfiú, a bekamerázott városban történő menekülés, a Nagy Testvér jellegű rendezőtől kapott utasítások, a bandák harcai szinte eltörpülnek a Manhunt legfőbb ismérve, a brutalitás mellett. Számítógépes játékban sosem látott mértékű kegyetlenkedésre, igazi horrorjelenetekre készüljön az, aki leül játszani vele. Szemkiszúrást, feldarabolást, fejlevágást és egyéb, szigorúan 18 év feletti eseményt kínál a Manhunt a legedzettebb játékosoknak, a GTA3 továbbfejlesztett grafikája mellett. Aki bírja gyomorral, bizonyosan jól fog szórakozni.

> HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

A hármas szám dominál jelenleg Harry Potter világában. Harmadik részéhez érkezett a Harry Potter-széria számítógépeinken (a harmadik filmet és könyvet feldolgozó Azkabani fogoly alapján), melyben a három főszereplő összedolgozására szükség lesz a siker érdekében. A tökéletesen látvány, és magával ragadó hangulat mellett a játék legnagyobb vonzerejét az Unreal 2 motorjával felépített képi világ adja. A számos logikai feladatot Harry, Hermione és Ron együttes erővel, összehangolt csapatmunkával már a jövő hónaptól elkezdheti megoldani, a nagyszámú Harry Potter rajongó őszinte örömére.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: FOOTBALL GENERATION

A domináns EA Sports-játékok mellett hajlamosak vagyunk elsiklani egy-egy jól sikerült focis játék mellett. Ez történt az eredetileg Zidane Football címen fejlesztett Football Generationnel is, holott Renderware engine-es megjelenítésére, 46 válogatott és 34 klubcsapatára, 16 valódi stadionjára, fizikai modellezésére, valamint egyszerű, könnyen kezelhető irányítására nem lehet panasz. Ráadásként pedig ott a karrier mód, mellyel a kezdetektől végigkövetheted focistáid pályafutását. Igazi kuriózum, remek focijáték kerül fel következő havi CD korongunkra. A dolog aktualitását pedig gondolom, nem kell magyarázni, a fél világ – de legalábbis Európa – a portugáliai EB-döntő lázában ég. Csatlakozz te is a fociőrülethez!

Minimális gépigény: PII 400 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, 32 MB-os grafikus kártya, 420 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2004. JÚNIUS 11-ÉN JELENIK MEG.

A következő PC GURU teljes játéka:

FOOTBALL GENERATION

Kétszer tizenegy férfi, Két csapat, Egy győztes

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 400 MHz processzor, 128 MB RAM, 420 MB hely a merevlemezen, DirectX kompatibilis hangkártya, 3D-s grafikus kártya 32 MB RAM-mal, egér, billentyűzet

Éld át az Európa Bajnokság izgalmait. Játszd le a meccseket otthonodban. Látványos akciókkal szórakoztasd saját közönségedet.

A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚNIUS 11-ÉN JELENIK MEG!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír és bemutató-szerkesztő: Giczi Gyula (JuliuS) ■ julius@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu

DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
Fehér Ildikó, Tel: (06-1)-888-3422
terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő
állomások.

Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Előfizetéses terjesztés:
Terjeszti a Magyar Posta Rt.
Terjesztés gondozás: Magyar Posta Rt.
VIG-Ügyfélszolgálati Iroda
Zöldszám: 06-80 444-444

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft.
Postacím: 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tájékoztatás előfizetéssel kapcsolatos ügyekben:
Vogel Burda Communications Kft.
Terjesztési osztály:
Telefon: 888-3421, -22, -23 Fax: 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26000 példányban készül.

Megjelenik havonta, ára 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk.
A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.
A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sony Ericsson
AZ ÚJ T630 KÁPRÁZATOS KIJELZŐVEL ÉS QuickShare™ -REL
A QuickShare™ a képtovábbítás legegyszerűbb módja
Éles, nagy felbontású TFT-kijelző
65 536 szín
Beépített kamera
Fekete vagy jégfehér színben
Exponálógomb
Bluetooth kapcsolat
V-Rally – a beépített játékklasszikus
Sony Ericsson
www.sonyericsson.com/hu

Ez az a hely,
ahol megleptem őket.
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
TEAM STEALTH ACTION
NOKIA
Tom Clancy's Splinter Cell® Team Stealth Action az N-Gage™ játékgépen! Kövesd Sam Fisher példáját és lopakodj az ellenség vonalai mögé, vagy fogj össze a szövetségesekkel a Bluetooth segítségével, hogy többjátékos módban lephesd meg, illetve csaphass le az ellenségre! n-gage.com
N-GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel
gameloft
Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2003 Gameloft. Minden jog fenntartva. A Gameloft és a Gameloft logo a Gameloft S.A. bejegyzett védjegye. A Ubisoft Entertainment által engedélyezve. A Splinter Cell és Sam Fisher a Ubisoft Entertainment védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Minden jog fenntartva.

GUEST PASS KEY
INVITE A FRIEND INTO THE WORLD OF WARCRAFT® WITH THIS FREE 10-DAY GUEST PASS.
SEE BACK FOR DETAILS
WORLD OF WARCRAFT
GUEST PASS KEY
World of Warcraft Authentication Key
Standard Edition - 10 Day Guest Pass - EU
XX27HV – HPX2 – KGFWCN –
4PDY – CG6VCY
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT

GUEST PASS KEY

INVITE A FRIEND INTO THE WORLD OF WARCRAFT® WITH THIS

FREE

10-DAY GUEST PASS.

HOW TO USE THE 10-DAY GUEST PASS:

1) Give a friend this Guest Pass Key.

2) Loan your friend your Game CDs to install World of Warcraft on his or her machine (your friend will not need the CDs to play the game after installation).

3) Have your friend enter the Guest Pass Key when prompted during the installation process (the Key can only be used once).

4) Your friend will have 10 days of free access to World of Warcraft.

12+ www.pegi.info

First ten (10) days free; retail version of game required thereafter
Internet connection required
Additional online fees apply with retail version of game

www.wow-europe.com

© 2005 Blizzard Entertainment. All rights reserved. World of Warcraft, Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Issuer is not responsible for lost or stolen Guest Pass cards.

S1002616